no. 325
1988年 2/1
アミューズメント通信
FEBRUARY 1, 1988
ゲームマシン
GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥9600; Overseas (air mail)-US$100.00per year.

毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円（送料共）

警察庁調べ62年版「風俗営業白書」発表

増加続く「遊技機賭博」
広域、悪質化も目立つ

例年十月末現在で実施されている「風俗環境実態調査」の結果が、警察庁保安部保安課により十二月二十六日発表された。いわゆる「六十二年版風俗営業白書」であるが、それによると、新風営法（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律）施行三年目にもかかわらず、むしろ「遊技機使用の賭博事犯」が年ごとに急増していることが明らかになった。

同庁ではとくに風俗営業「八号営業」の許可を受けたゲーム喫茶などにおいて、その許可を隠れみのに遊技機賭博が行なわれている事例が目立つとして、今後も取締りを強化するとしている。しかし、許可を与えるのも、摘発するのも他ならぬ警察当局であることから、「八号営業」（ゲームセンター等）を許可制にした新風営法の立法、施行両面での矛盾が表面化しつつある、と言える。

なお、押収遊技機の特徴として「まったく技術介入の余地のない」遊技機の全国的な普及が指摘されており、ギャンブル機に焦点が絞られつつある点は評価される。

「8号営業」許可店は併設店が74%、専業店が26%に

六十年二月十三日に施行された新風営法で許可制となり、許可を得た「八号営業」については、六十二年十月末の営業所は二万五千七百三軒で、六十一年末と比べ八百七十軒（三・三％）減少した（**左の表**参照）。なおこれらの許可営業所での遊技設備備付台数は、専業店で二十三万八千六百六十一台、その他との併設店で十三万八千八百三十台の計三十七万七千四百九十一台となっている。

これらはあくまでも許可を得た営業所に関するもので、いわゆる「10％未満」など許可のいらない営業所は含まれていない。許可のいらない営業所は専業店が九軒（二百三十三台）、併設店が一万八千二百八十七軒（六万七千三百二台）の計一万八千二百九十六軒（六万七千五百三十五台）あることが、今回わかった。なお昨年十月末では一万八千四百二十軒（七万一千八百十八台）だった。

これにより、「八号営業」の許可の有無とは関係なくゲーム機など「八号営業」に関わる遊技設備を設置しているのは、六十一年十月末で四万四千九百四十ヵ所（四十五万七千九百十台）、六十二年十月末で四万三千九百九十九ヵ所（四十四万五千二十六台）となり、営業所は全体で九百四十一ヵ所（二・一％）減、遊技設備は全体で一万二千八百八十四台（二・八％）減となったことがわかった。

なお「併設店」は「飲食店との併設店」と「その他の併設店」とに分けることができる。前者は喫茶店、スナック、ドライブインなどの併設店で、許可営業では一万四千六百十軒（八万三千百四十九台）あり、全体の五六・八％を占める。後者は旅館・ホテル、大規模小売店などの併設店で、同様に四千四百四十一軒（五万五千六百八十一台）あり、全体の一七・三％となっている。これら「併設店」は許可営業所全体の七四・一％を占めており、「ゲームセンター等」とは言え専業店の「ゲームセンター」が全体の二五・八％（前年は二六・七％）しかなく、「等」が大部分を占めるに至っているのが注目される。

こうした「ゲームセンター等」における新風営法違反の検挙状況は**左の表**のとおりで、二百十三件（前年同期二百二件）と、十一件（五・四％）増加した。しかし、風営法違反よりも、遊技機賭博の増加が目立っており、同庁では取締りを強化するとともに、「関係団体に対し自主的な防止活動について指導し、その徹底を図っている」としているが、どういうことか注目されるところだ。

ゲームセンター等の営業所数の推移　（昭和58～62年）

区分＼年次	58	59	60	61	62(10月)
総数	(36,618)	(41,166)	26,217	26,573	25,703
専業店	(3,516)	(5,094)	7,101	7,105	6,652
その他との併設店	(33,102)	(34,565)	19,116	19,468	19,051

注 58～59年欄には、各年10月末現在のすべてのゲーム機設置営業所数を計上してある。なお60年以降は許可営業所についてのみの数字となっている。

ゲームセンター等における風営適正化法違反の検挙状況　（昭和62年1～10月）

違反態様	無許可	備付義務違反の従業員名簿	年少者使用	一八歳未満の立ち入らせ	賞品の提供	その他	合計
検挙件数	40	36	7	21	13	96	213

注 以上のほか賭博事犯が758件ある。

賭博遊技機も問題
ラッキーエイトラインなど
86年春から増加、再燃の兆し

遊技機賭博は「ゲームセンター等」を風俗営業にした第一の理由であるが、その検挙状況は**下の表（とグラフ）**のとおり。TVポーカーの全国的広がりとそれに伴う取締りで五十七年をピークにして以後減少してきたが、皮肉にも新風営法施行後は増加に転じており、大いに注目される。

同庁では「六十一年春ごろから増加に転じ再燃の兆しがみられる。六十二年十月末現在における検挙件数は七百五十八件で、すでに前年中の検挙件数を上回り、急激に増加している」、これら増加は「従来のポーカーゲーム機、麻雀ゲーム機等とは異なり、一度遊技を開始すると全く技術介入の余地（例えば役づくり等）のないラッキーエイトライン等の新型遊技機が全国的に波及し、賭博に使用されたこと」などによる、としている。

また同庁では、①見張りを立てたり、監視カメラを設けるほか、別の入口を設けて密室化したり（**事例1**参照。なお岡山では六十二年十一月下旬まで摘発した三十一店のうち十五店が許可店だった）、多数の喫茶店等に賭博遊技機をリースしていた大がかりな事犯（**事例2**参照。本紙第316号既報の錦江レジャー事件）、電取法に違反した改造事犯などがあるとして、引続き取締りを強化していくとしている。

これらの遊技機賭博で押収された遊技設備の分析が待たれるが、「技術介入の余地のない、著しく射幸心をそそるもの」に取締りの焦点が絞られるならば、遊技機賭博撲滅につながると期待される。

【遊技機賭博の事例】

1　喫茶店の経営者が暴力団と結託し、警察の摘発を逃れるために店の奥に裏側を切り抜いた大型冷蔵庫を置き、そのドアから出入りできる隠し部屋を設け、更には喫茶店内には監視用カメラ、隠し部屋には防犯テレビを設置して、客を選別して出入りさせる等の巧みな工作をして、ゲーム機十五台を設置して賭博をさせていたのを常習賭博罪で検挙した。（岡山、十一月）

2　昭和五十六年ころからポーカーゲーム機のリースを始め、その後スロットマシン等の製造販売を行っていたゲーム機製造リース会社社長が、県内の喫茶店百十八店舗にゲーム機三百五十七台をリースし、売上を店と折半する契約で客に賭博をさせ、一ヵ月に数千万円の収益をあげていた事件で、同社長及び喫茶店経営者らを常習賭博で検挙した。（鹿児島、八月）

遊技機賭博の検挙状況（55－62年）

検挙件数
検挙人員
押収台数
(人、台)
(件)
55　56　57　58　59　60　61　62(1－10)

ゲームセンター等における賭博事犯の検挙状況　（昭和53～62年）

区分＼年次		53	54	55	56	57	58	59	60	61	62(1～10)
検挙	件数	513	379	475	490	1,870	1,671	934	462	729	758
	人員	2,066	1,814	2,068	2,513	10,353	8,482	4,493	2,550	4,542	3,841
	営業所	413	378	453	459	1,858	1,621	973	448	727	758
押収台数		767	730	838	1,263	13,483	13,002	7,326	4,241	6,698	6,016
押収賭金		56,399,504	57,244,877	76,798,446	113,667,896	959,401,089	763,446,756	413,880,261	234,540,266	356,468,569	271,953,344

政府自民に要望書

連合会、ゲーム場外しの政策に不満

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）では、ゲーム場が新風営法の風俗営業（八号）となっていることから、税制面などで優遇されるべき各種の助成措置の対象から除外されていることに対して、その是正を求める「要望書」を、十二月十四日付で大蔵省および自民党政務調査会へ提出した。

昨年から今年にかけて娯楽施設に対する各種助成措置などが施行されたが、いずれも当然対象となるはずのゲーム場がはずされており、AOUではこの矛盾について問題としてきた。とくに十一月二十五日に伊東で開かれたAOU懇談会では、ゲーム場が新風営法の八号になったために「地域開発地区の進出や金融機関の融資から疎外、排除されるケースがある。このようなことのないよう他の風営法対象業種との区別化を積極的に推進し、状況によっては政治的要請も必要」（議事録）との意見が強く出された。

そこでAOUの法律の正しい運用を考える委員会（真鍋正委員長）が要望書を作成し、正副会長の了承を得た上で大蔵省と自民党政務調査会を訪問し要望書を提出。また通産省と警察庁にも同要望書の提出理由を説明し、協力を要請した。そしてAOU会員にはこの旨を知らせるとともに、幅広い働きかけが必要なので地元選出国会議員にもこの趣旨を伝えるよう求めている（**「要望書」の全文は左に掲載**）。

要望書の内容は、AOU会員の事業が国民に健全な娯楽を提供するものであることを、新風営法案を審議した時の国会答弁を引き合いに出しながら説明し、ゲーム場は青少年も立ち入ることができる風俗営業であり、他の風俗営業とは区別されるべきことを訴えている。

しかしサービス業投資減税（本紙第305号参照）、「総合保養地域整備法（リゾート整備法）」（**下の記事参照**）などの税制上の優遇措置から、風俗営業が一括して除外されていること、また自民党政務調査会へはこれに加え、博覧会への参加、駅ビルなど公共的施設への入居、中小企業への長期で低利な融資に伴なう各種助成措置からも同様に除外されている、という実例が多々あることを説明している。

そしてAOU傘下の会員が営む事業は、政府の政策の柱となっている内需拡大、あるいはリゾート整備法や租税特別措置法の趣旨に対して「貢献ができると自負」するものであるため、速やかに是正の措置を講じるよう強く要請する、と結んでいる。

十二月十四日付、全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会・梅原靖三会長からの宮沢喜一大蔵大臣あて「要望書」の全文は次のとおり。

要望書

当連合会は、アミューズメントマシンを管理・運営する事業を営む者が、各都道府県ごとに組織した団体によって構成されております。そして、構成員たる各団体の傘下会員の営む事業は、昭和六十年二月十三日以降「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（以下、風営適正化法という）」第二条第一項第八号に規定する業種とされ、風営適正化法の適用を受けることとなり、従って、当連合会は風営適正化法第四十四条の規定による国家公安委員会への届出団体でもあります。

私ども事業者が設置し、顧客の利用に供するアミューズメントマシンは斬新なアイデアとハイテク技術を駆使したコンピューターにより、ブラウン管上にビデオゲーム映像を表現するビデオゲーム機を始め、楽しく夢のある各種の健全な遊戯機器であります。

これらの機器・設備を通して、広く国民に身近な娯楽を提供しながら特に青少年にエレクトロニクス技術に親しむ機会を深めさせ、新しい文化社会の創造に貢献しておるものであります。

ご承知のとおり風営適正化法は、さきの第百一国会において旧風俗営業等取締法がその名称の変更を含めて抜本的に改正を見た法律でありますが、同国会における審議の過程で、答弁に立たれた政府委員から、法案に規定されている風俗関連営業（第二条第四項各号）は別として、風俗営業（第二条第一項各号）は、「業務が適正に行われる場合には、本質的には、国民に社交と憩いの場を提供いたしまして、健全な娯楽の機会を与えることによりまして、国民生活に潤いをもたらすものであります」と説明されております。

特に、この改正によって新たに風俗営業とされた所謂八号業種（ゲームセンター等）は、唯一十八歳未満の少年も立ち入ることのできる営業とされているのでありますから、政府における風俗営業の認識について前述の如き明確な施策の転換を前提としたからこそと思われた次第であります。

しかるに、本年四月一日から施行されました租税特別措置法第四十二条の七の規定による、事業基盤強化設備を取得した場合等の、特別償却又は法人税額の特別控除制度につき、同法施行令第二十七条の七第五項においては、「風営適正化法第二条第一項に規定する風俗営業又は同条第四項に該当する風俗関連営業に該当するものを除く」とされています。

また、第百八国会において成立し、本年六月九日公布された総合保養地域整備法第八条の規定に基づく、特別償却につきましても、本年十二月四日公布された租税特別措置法施行令第二十八条の八第二項において、対象施設から同様の文言をもって適用を除外されております。

当連合会構成員傘下会員が営む事業は、租税特別措置法第四十二条の七の規定する「消費の拡大・雇用機会の確保等、国民経済の安定及び発展に資すること」及び総合保養地域整備法制定の趣旨に対して、いささかの貢献が出来ると自負するものであり、同法施行令第二十七条の七第五項並びに第二十八条の八第二項における除外は、政府の施策転換の趣旨に照らしても妥当性の乏しい規定と存ずる次第であります。

なにとぞ、速やかにこれら規定是正の措置を講じられますよう、強く要望申し上げる次第であります。

以上

同じく、自民党政務調査会の渡辺美智雄会長あて「要望書」は、右の文中に一部、次の文章が加えられている。

この他にも、博覧会等への事業参加、駅ビル等政府または地方公共団体の関与する建物・構築物への入居、或いは、中小企業等に対する、公的金融機関からの長期・低利融資を伴う各種の助成措置等々から風俗営業が除外されている実例が多数見受けられております。

風俗営業は除外

リゾート整備法上の税制

遊園地などは税制面で優遇措置

昨年五月に国会で成立し、十二月五日に施行（法自体は六月九日施行）された「総合保養地域整備法」（リゾート整備法）で、レクリエーション施設など税制面などで優遇される「特定余暇利用施設」にゴルフ場、ボウリング場、遊園地などは含まれるが、ゲーム場など新風営法で定める風俗営業は含まれないことがこのほど明らかになった。

これは十二月四日付のリゾート整備法関連の税法施行令、大蔵省令の公布で明らかになったもの。

それによるとリゾート整備法の対象となる「特定余暇利用施設」については租税特別措置法による特別償却（法第四十四条の四）、地方税の課税均一化（地方税法第三条）があるほか、国および地方公共団体が出資その他の助成を行なうことができる、としているが、新風営法で規定される「八号営業」（ゲームセンター等）などの風俗営業はこれらの対象から除外されている。

「特定余暇利用施設」には、ゴルフ場、ボウリング場など約二十種の施設が掲げられており、遊園地については「メリーゴーランド、遊戯用電車その他の遊戯施設を設け、主として当該施設により客に遊戯をさせる施設をいう」との定義がついている（租税特別措置法施行規則第二十条の八）。

リゾート整備法は余暇需要の増加に対応し、リゾート環境の整備、地域振興、内需拡大の一石三鳥を狙う施策として、昨年五月の国会で成立（六月九日公布）したもの。これにより造船、鉄鋼、石炭など構造不況業種のレジャー分野への転換を図るなど目的にしているが、優遇施設にゴルフ場、ボウリング場、遊園地などを含める一方、ゲーム場を締め出しており、AM施設の分断を図るものとして、関係者から注目されている。

特許・実用新案 出願公告・公開

（12月22日～1月14日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

一月十四日＝「遊戯用乗物」、㈱ナムコ（東京）、63-18771、56-94585。「遊戯施設の制動装置」、㈱トーゴ（東京）、63-18872、56-138761。

実用新案出願公告

一月六日＝「メダル落しゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、63-305、57-24994。「テーブル型テレビゲーム装置」、フォートレック㈱（東京）、63-3006、56-100206。「回転遊戯装置」、明昌特殊産業㈱（大阪）、63-307、56-183859。「サイクル馬車」、泉陽興業㈱（大阪）、63-316、56-104163。「サイクル電車」、同、63-318、56-104164。「遊戯用自転車装置」、同、63-319、56-110592。

特許出願公開

一月十一日＝「カード式ゲーム機」、コンピューターサービス㈱（東京）、63-5776、61-149120。「スロットマシン」、㈲オリンピア物産（沖縄）、63-5777、61-150206。同、63-5778、61-150205。

実用新案出願公開

十二月二十四日＝「スロットマシン」、徳山謙二朗（大阪）、62-202888(請)、61-74358。「スロットマシンの取付装置」、㈲オリンピア物産（沖縄）、62-202889(請)、61-90566。「スロットマシンの回胴部」、同、62-202890(請)、61-90568。「スロットマシン」、同、62-202891(請)、61-90569。「テレビゲーム装置」、㈱ジョイス（東京）、62-202892(請)、61-92365。「カセット送出装置」、同、62-202894(請)、61-91776。

一月七日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、63-1580(請)、61-96152。「スロットマシン」、㈲オリンピア物産（沖縄）、63-1581(請)、61-92504。「電子式スロットマシン」、同、63-1587(請)、61-92505。「スロットマシンの絵柄表示装置」、同、63-1588(請)、61-92506。「乗用遊技車用走行路面」、吉村信一郎（埼玉）、63-1589、61-95438。「迷路構造」、㈱メイズプロダクツ（大阪）、63-1598(請)、61-96159。

一月十二日＝「ゲームカセット収納装置」、日本システムハウス㈱（東京）、63-3886(請)、61-95959。「ウォータースライダーの滑り樋接続構造」、日本アルミニウム工業㈱、63-3887(請)、61-995730。同「カバー接続構造」、同、63-3888(請)、61-99571。同「支持装置」、同、63-3889(請)、61-99572。「迷路構造」、㈱メイズプロダクツ（大阪）、63-38979(請)、61-97305。同、63-3898(請)、61-98295。同、63-3899(請)、61-99457。

恒例の第3回、OP協会

近畿4県新年会

250名参加し、盛大に年明け

近畿四府県のオペレーター協会共催による「新春互礼会」が一月六日、大阪・中津の東洋ホテルで開かれ、四協会会員ら約二百五十名が出席した。

これは大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（梅原靖三会長、OAO）を中心に、兵庫県アミューズメントマシン・オペレーター協会（河合久雄会長、HAO）、京都府健全娯楽業協会（玉村勝美会長、KAO）、滋賀県健全娯楽業協会（朝日正博会長、SAO）の四協会共催によるもので、今年で三回目となり、近畿における恒例の新年行事として定着した催しとなった。

互礼会はセガ社関西地区部長付の棚原武次氏が司会となって進められ、まずOAOの山本英二副会長が開会を宣言した後、連合会（AOU）の梅原会長が挨拶に立ち「どんな小さな問題でも採り上げて、解決に全力を尽くしていこうと思う」と抱負を語った。

続いて来ひんの挨拶に移り、JAMMA会長代理として日南専務理事が「遊びには厳しいルールが大事であり、われわれはゲームを通じて青少年にルールを肌で教え、情操教育に貢献している。これは遊びの美学と言える。またこのコンピューターを文化につないでいくという遊びの産業は、前途洋々である」ことを力説した。

OAO顧問の四氏からも挨拶があった。田島尚治大阪府会議員（自民）は「今年は各種博覧会が目白押しで、これにゲーム業界も深くかかわってくる。その遊び、レクリエーションにどう貢献するかが問題で、これは内需拡大にも大きな意義がある」と述べた。また橋爪省二大阪府会議員（公明）は、経済の復興を訴え今年を発展の年にしたいと語り、加賀谷忠史大阪府会議員（公明）は、青年の交流、人間のふれ合いが大事であり、これには遊びの産業が不可欠であることを強調。そして矢追秀彦衆議院議員の代理として大谷昇秘書が昇り竜のごとき発展を、と挨拶した。

次に大阪府青少年課の勝部斉課長が、業界の自主規制や指導員養成講座の実施などに対し高く評価し「業界と行政が相携えて頑張っていきたい」と語った。

この後、OAOの高堂良彦副会長が乾杯の音頭をとり、祝宴に入った。途中で八木博大阪府会議員（自民）の挨拶があり、HAOの河合会長が中締めを行なった。そして恒例となったビンゴゲームを楽しみ、最後にOAOの峯久副会長による閉会の挨拶があり、万歳三唱で宴を締めくくった。

JAMMA・日南専務

AOU・梅原会長

大阪府青少年課・勝部課長

近畿4協会共催による新春互礼会（1月6日）のようす

トーゴの新製品発表ともなる新機種で

花やしき大改装

リフレッシュオープンの記念行事も

浅草花やしき（東京都台東区浅草、㈱トーゴ経営）ではこのほど、新遊園施設「ザ・ニューヨーク」、「ムーンラビット」、「メルヘンぽっぽ」を設置したほか、同園のシンボルともなっている飛行塔のゴンドラ部分のデザインを一新するなど、園内の一部改装を行ない、十二月二十五日リフレッシュオープンした。

同園は一昨年春に全面改装し再オープンしたが、今回の一部改装でさらに内容を充実させた。新設された施設の内容は次のとおり。

①「ザ・ニューヨーク」＝空飛ぶじゅうたんタイプの大型機。一本のアームの先端に、ニューヨークの自由の女神を中央部に据えた乗り物（定員二十人）があり、もう一方の先端に米国の国旗（電飾付き）が取り付けられ、乗り物部分を水平に保ったまま、アームが垂直に三百六十度回転（逆回転も）するもので、高さは最大十八㍍。同機の背景に高層ビル街などをデザインし、ニューヨークの雰囲気を出している。同機は大型宙返り「ルーピングロケット」の撤去跡に設置された。

②「ムーンラビット」＝昨年AMショーでトーゴが模型で発表したもので、同園に第一号機を設置。アーム先端のシート（二人乗り）に座り地面をけると、もう一方の端を中心に半円（二百十度）を描いて、反対側に着地。再び地面をけると今度は後ろ向きで元へ戻る、という動きを繰り返す新タイプの乗物機。半自動式で、地面をける力はそう強くなくてもよい。高さは最高七・四㍍。

③「メルヘンぽっぽ」＝子どもの部屋の中をレール走行式乗物機の汽車が走る、というもの。コース全長五十㍍。汽車は二人乗りで、五両まで同時走行できる。部屋の中には巨大なクレヨンや鉛筆、机、本、玩具などが設置され、それらの間をくぐり抜けるように汽車が走るという趣向をこらした施設。

またデザインを一新した飛行塔は、一昨年改装時に再オープンした「フラワーバルーン」だが、同機のゴンドラ部分をメルヘン調の"お菓子の家"にデザインを変えたもの。そして名称も、同園マスコットキャラクター"ビー"（ミツバチ）から採って、「Beeタワー」と変更した。

同園では今回のリフレッシュオープンを記念してバッジプレゼント、園内ステージの無料提供などのほか、同園の広告用キャッチフレーズの公募などを行なった。なおこれを機に入園料は大人三百円、子ども二百円（従来より百円アップ）となっている。同園によると、「今回の改装は"ファンタジックランド・花やしき"のイメージをさらに高めるもので、今後もこの路線に沿った新機種導入や改装を行なっていくとともに、地元に密着した憩いの場となるよう努めたい」としている。

上の写真は「ザ・ニューヨーク」と自由の女神を配した同機乗り物部分（右上）。下の写真は足でけると半円を描いて回転する新タイプの乗物機「ムーンラビット」

右の写真は新デザインの「Beeタワー」、下は「メルヘンぽっぽ」のようす

JAMMA・DB部会

映画産業を考察

アンケート調査では修正版も

JAMMAのディストリビューター部会（川楠俊太郎部会長）では十二月四日、東京・新宿の東海苑で第八十回（十二月）会合を開き、余暇活動の動向について日南香専務理事からの説明があった後、新製品の情報交換をした。また前回会合（十一月五日）で検討したアンケート調査結果の「修正版」が配布された。

余暇活動の動向については、日南専務理事が経済企画庁、総務庁、余暇開発センターなどによる統計調査資料を基に、映画産業についての動向を中心にして約二十分間説明。その中で同専務は、「このような資料を検討することで、ゲーム機の開発方向を探れるのではないか。例えば映画産業は衰退傾向を示し、館数、入場者数ともに減っているが、興業収入だけは増えている。これは売上げを増やしたい業界にとっては示唆に富んでいる」と語った。

アンケート調査結果については、集計方法を変えた「修正版」が配布されたが、検討は次回送りとなった。その結果によるとオペレーターは、賭博と新風営法の問題を解決しない限り、業界に明るい見通しはない、ということが顕著に表れている**（詳しくは8めん以下で）**。

JAMMA・DB部会第80回会合（12月4日）のようす

FCソフト複製事件

任天堂の告訴でダビング機販売業者も摘発

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）が同社TVゲームの無断複製（コピー）などに対して、著作権法違反などで刑事告訴している事件について、昨年七月までのものに関しては本紙第313号でまとめて報じたが、その後も家庭用「ファミリーコンピュータ」（ファミコンまたはFC）ソフトの無断コピー事件がいくつか摘発されている。前回（第313号）以後の進展を含め、すでに明らかとなっているファミコンソフト無断コピー事件は次のとおり。

①警視庁愛宕署は六十二年一月に、FCソフト（ROMカートリッジ）「スーパーマリオブラザーズ」の無断コピー品を大量に製造、販売していた業者二名を摘発。いずれも商標法と不正競争防止法違反で起訴され、うち板垣勇被告については五月二十九日に懲役一年の実刑判決が出て、確定、服役中となっていたが、もうひとりの森田重正被告にも懲役一年四ヵ月の実刑判決が言い渡された（十月二十二日、東京地裁）。

②福井県警生活保安課と福井署は十一月六日、FCソフト（ディスク）をディスクダビング機を使って無断コピーしていた、福井市内の自動コピー機リース業、川本こと姜秀男を著作権法違反の疑いで逮捕、ダビング機の設置先となっていた書店など六ヵ所を捜索し、機械六台を含む五十四点を押収した。

調べによると、任天堂に無断で昨年九月ごろからディスクダビング機のリースを開始、福井市内など十五店に設置し、子どもらが持ち込む中古のディスクに有料で新ゲームソフトを書き込み、無断コピーしていたもの。リース契約では店側が料金の三割を受けとることになっていた。

③京都府警下鴨署は十一月二十八日、FCソフト（ディスク）をディスクダビング機を使って無断コピーし、販売していた京都市内のファミコンショップ「ソフト企画」を摘発、同店の従業員森本圭一を著作権法違反の疑いで逮捕した。

調べによると、同店は暴力団幹部（現在服役中）の経営で、昨年十一月ごろから店内においてコピーツール「ディスクハッカー」を使用し、FCソフトを無断コピー、販売していたもの。任天堂は十一月五日に刑事告訴していた。

④福島県警生活保安課といわき南署は十一月三十一日、FCソフト（ディスク）をディスクダビング機を使って無断コピーしていた、茨城県北茨城市内のリース業、間幸男を著作権法違反の疑いで逮捕、ダビング機の設置先となっていたいわき市内の書店など三ヵ所を捜索し、ダビング機や生ディスクなど百二十点を押収した。

調べによると、昨年九月ごろからいわき市内の書店などにダビング機のリース契約を開始、任天堂の著作物「新鬼ヶ島」などを無断コピーし、小、中学生らに販売していたもの。リース契約は店側が料金の三割を受けとることになっていて、今回の摘発で書店主ら六人が同容疑で取り調べられている。

⑤神奈川県警生活経済課と幸署は、FCソフト（ディスク）をディスクダビング機を使って無断コピー、販売していた川崎市内のファミコンランド「サンデーワン」の店長、佐野日出行と従業員の新井浩己を著作権法違反の疑いで、また同店にダビング機を販売した東京都文京区のゲーム機器販売店主、小林努を同ほう助の疑いで摘発、それぞれ十二月十六日、横浜地検川崎支部に書類送検した。

調べによると佐野と新井は小林からダビング機を購入、十月十日から十一月二十日にかけて、FCソフトを無断コピー、販売したもの。コピー品の販売業者だけでなく、そのダビング機の販売業者まで摘発されたのはこれが初めて。

なおディスク式のFCソフトを無断コピーするためのディスクダビング機は、六十一年秋ごろから全国に出回っており、このため任天堂では昨年九月、埼玉県内のメーカーを著作権法違反の疑いで埼玉県警に告訴するとともに、これらダビング機を設置する十七都道府県九十二店に対し、著作権法違反に該当するとの警告書を送付していた。

「アルカノイド」コピー基板の販売で有罪判決

会社に罰金、代表者に懲役猶予

長野地裁（中野保裁判官）は十二月二十四日、タイトーのTVゲーム機「アルカノイド」の無断コピー基板を、コピー品であることを知りながら販売などしたとして、著作権法違反で昨年十月一日に起訴されていた長野市内の㈱共和レジャーシステム（宮本早苗代表取締役）に罰金五十万円（求刑同）、また同社の実質的な経営者の宮本和彦被告に懲役八ヵ月（求刑同十ヵ月）、執行猶予二年の有罪判決を言い渡した。

判決が示す事実関係は起訴状のとおり（本紙第320号で要点既報）。この事件は、TVゲーム機無断コピー品の販売により公判を通じて有罪判決となった初めてのケース。

これまでは略式起訴で有罪となった例（コナミ「ジャイラス」の無断コピー基板の製造、販売により著作権法違反で二社六名＝八被告＝が十五万－二十万円の罰金有罪となったのが初の刑事処分。八六年八－十月、浦和簡裁）にとどまっていた。なお大阪地裁で公判中のファルコン／ドリーム関係はまだ判決に至っていない。

今回の事件については背後に大がかりなコピーグループがいて、捜査していたもようであるが、起訴はこの一件（両罰規定で法人と個人それぞれ）にとどまり、終結した。

なおこの判決は、無断コピー（複製）行為を問うものでなく、コピー品を販売、リースした行為で有罪とした点でも注目されている。

東京ディズニーランド

5周年で記念行事

4月15日から1年間、さまざまな趣旨で

東京ディズニーランド（千葉県浦安市、㈱オリエンタルランド経営、TDL）では、四月十五日に開園五周年を迎えるに当たり、同日から一年間にわたりさまざまな趣向をこらした「五周年キャンペーン」を展開する。

TDLは五十八年四月十五日オープン以来、年間総入場者数一千万人という当初の目標を毎年上回ってきており、驚異的な記録を更新しつつあり、また新アトラクションなども加えて、内容も充実させてきている。

今年元日から六日間の入場者は三十二万八千人で、昨年より約七万人も多く、とくに「キャプテンEO」「イッツ・ア・スモール・ワールド」は長い列が続くほどだった。

五周年キャンペーンとしては、園内のエンターテイメントをすべて一新させ、新しい演出とコスチュームを採り入れる。また"トゥモローランド"に千五百名収容の全天候型シアター「ショーベース2000」を設置するほか、エレクトリカルパレードと花火に、サーチライトやレーザー光線を組合わせ、さらに華やかなものにすることなどが予定されている。開園記念日には、全長三十㍍のミッキーマウスの熱気球"フライング・ミッキー"を上空に登場させ、この日から五周年にちなんで五十五人目ごとのゲスト（入園者）にプレゼントを用意。またディズニーをテーマにしたイラストと写真コンテストも実施。

同園では今年は「五年間の集大成の上に新しく生まれかわる」として、積極的展開を始めている。

セガ社「サンダーブレード」でジグソー商品化

テレホンカードも製作、発売へ

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、同社体感TVゲーム機第七弾の「サンダーブレード」にちなんだグッズとして、テレホンカードとジグソーパズルを作成し、同社直営ロケーションで十二月下旬から販売している。

いずれも女性の両足の間を戦闘ヘリコプターが飛び回っている、という同機カタログやポスターなどと同じイラストを採用。テレホンカードは同社「アフターバーナー」に続く"セガテレカ"第二弾となるもので、一枚千円。ジグソーパズルは二百五十二のピース（全体の一部分）を組合せ、縦三十二・四㌢、横二十五・二㌢のイラストを完成させるもので、箱入りとなっており定価八百円。それぞれ限定販売とされているが、人気があるため同社では追加生産しているとのこと。

なお販売ロケーションは、北海道から九州まで全国十六ヵ所の"ハイテクセガ"だが、同グッズの販売を希望するオペレーターが多くあり、同社直営店以外のロケーションでも一部扱っている。

「サンダーブレード」のテレホンカード（上）とジグソーパズル

長野AMOP組合通常総会

支部活動に重点

準組合制の実質導入決める

竹村武会長

長野県アミューズメントオペレーター組合（事務局上伊那郡、竹村武理事長、正組合員二十社）では十二月二日、県内上山田の信州観光ホテルで第四回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認したほか、定款を一部改正し、準組合員制度を正式に設けた。

同総会には正組合員二十社全員が出席。冒頭挨拶に立った竹村理事長は「法律に違反するかしないかで動いている人も一部にいるが、私たちはそんな低次元の考え方ではなく、社会人として、また大人としてのモラルと責任感を維持し"高度な職業人"になっていこう。とくに青少年育成に対しては形式ではなく、"善意"を持って当たっていきたい。こうした意識を持たないと、業界も発展しない」と強調した。

六十一年度事業報告案および決算案、六十二年度事業計画案、予算案はそれぞれ異議なく承認となった。新年度の事業計画については、支部活動を活発化させることが重点となっている。同組合では県内を五つの地区に分け、それぞれ地区責任者を中心に支部として活動しているが、新年度から各支部に対して活動費補助金を出すことが決まり、支部活動の一層の充実を図ることになった。

準組合員制度の新設については、これまで定款では決めていなかったが、実際には準組合員扱いとなっていた業者が二十数社もあるため、これを正式に規定したもの。準組合員は入会金なしで年会費千円とし、議決権はない。なお同総会には準組合員となる十数社が出席した。

来ひんとして県警防犯課の中島誠一課長補佐が出席。中島課長補佐は、とくに賭博機営業の取締り強化と協力の要請、八号許可店としての遵法営業の徹底、また管理者の定期講習への全員参加の呼びかけなどについて、約一時間にわたって話をした。

大阪AMOP協・理事会

総会議案を審議

副会長に高堂氏を補充選任

大阪府アミューズメント・オペレーター協会（梅原靖三会長、OAO）では一月六日、市内・中津の東洋ホテルで第二十一回理事会を開き、第四回定時総会の提出議案の検討などを行なった。

同理事会は近畿四府県合同賀詞交歓会の直前に開かれたもの。まず第四回定時総会は二月二日、大阪・難波のホリディ・イン南海で開催し、終了後は懇親会を開くことに決まった（昨年は新年互礼会に伴なって総会を開いたのを今回は改めた）。

総会提出議案は、六十二年度事業報告案および決算案、六十三年度事業計画案ならびに予算案を検討、いずれも原案どおり提出することになった。

また欠員となっていた理事一名の選任について、会長にその候補者推薦を一任し、後日、会長は土井富美雄氏（㈲スポーツセンター21世紀）を理事候補者に推薦、総会で選任することになっている。

以上の総会議案は、すべて事前に会員に配布される。

このほか役員について、松居章副会長（㈱大阪サービスゲームス）逝去に伴ない、後任理事として同社の山本定男氏を選任することを了承。また後任副会長には高堂良彦理事（アイレム㈱）を選任した。

ポーカー店員殺人事件で

警察が組合指導

福島AMOP協は当局に反発

福島県郡山市のポーカーゲーム店で強盗殺人事件が起こったのを機に、福島県警郡山署の肝いりで同市内のポーカーゲーム店経営者らが集まり、十二月十八日、郡山署で「郡山ゲーム場組合」設立総会が開かれ、注目されている。

新聞報道によると同事件は十一月二十九日、ポーカーゲーム店「ハート」（八号許可店）での常連客が「負けた金を返せ」と同店従業員を殴り殺し、五十万円を奪ったというもので、遊技機賭博が原因と見られている。犯人は十二月八日に逮捕され、同二十九日に強盗殺人の疑いで起訴されている。

この事件を機に郡山署では、十二月十一日に市内のポーカーゲーム店経営者ら九人を集め、防犯心得の普及のための組合設立準備会を開き、組織化を指導。十八日に市内三十五の経営者により同組合を発足させ、組合長に後藤一人氏を選んだもの。郡山署によると、ポーカーゲームなどの機種ではなく、県公安委員会から許可を受けた市内の八号営業店（七十八店）すべてを対象に参加を呼びかけ、防犯活動と健全営業を指導していく、としているが、同組合の連絡先など内容については明らかではない。なお設立総会に呼ばれたのは、ゲーム喫茶やポーカーなど設置店の経営者がほとんどと見られている。

これに対してAM業者らは、賭博業者と同一視されていることに憤慨している。福島県アミューズメント・オペレーター協会（事務局郡山市、芳賀留治会長）では、セガ社、タイトー、ナムコが中心となって、AM業者とポーカーゲーム屋などとはあくまで別の業界だということを訴える「提言書」を作成中で、郡山署に提出する予定。

なお最近、賭博遊技場での強盗や殺人事件が数件起きているが、これらはすべて賭博営業に端を発しており、凶悪事件の未然防止のためにも警察による賭博の取締まり強化が望まれている。

ナムコ、東証上場申請で

機構改革と異動

市瀬氏は社長室の部長に

東京証券取引所は十二月一日、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）の株式の東京市場第二部への上場を大蔵大臣に申請した、と発表した。上場は一月下旬の予定で、上場に際して四百万株の公募増資（一月十一－十二日申し込み、一月二十六日払い込み）を行なうとのこと。

ナムコでは一月五日の取締役会において、同一日付で「上場対策委員会」の廃止、「証券課」の新設などを含む機構改革、人事異動の実施を決めた。これは同社株式上場準備作業が、同社サイドで完了したもので、上場対策委員会の解散に伴ない、同委員会の業務は経理部に新設される証券課が引継ぐことになる。証券課は証券取引所に関わる業務などを担当する。

その他の機構改革では、①経理部情報システム課を同部から分離、総務部に移す、②総務部事務管理課を廃止し、その業務を同部総務課および情報システム課に移す、また③商品部に外注課を新設、同部購買課の業務の一部を移す、などとなっている。

これらに伴なう役職者の異動は次のとおり。取締役社長室部長＝市瀬龍雄氏（同商品部長）。

商品部長代理＝和泉俊幸氏（商品部商品課長）。

総務部・部長付課長＝松浦秀雄氏（同部事務管理課長）、経理部証券課長＝柴田雄孝氏（上場対策委員会事務局係長）、商品部商品課長代理＝江川信吾氏（営業部営業管理課係長）、同部購買課長＝原口洋一氏（販売部販売課長）、同部外注課長＝伊藤勝美氏（同部購売課長）、販売部販売管理課長＝丹沢隆夫氏（営業販売担当付課長）、同販売課長＝金平光雄氏（同販売管理課長）。

年末コンサート成功
ナムコのTVゲーム音楽でチャリティー演奏

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では十二月二十五日、同社TVゲーム機のゲーム音楽を生演奏で聞かせる「クリスマス・チャリティー・コンサート」を、東京・虎ノ門のニッショーホールで開催、好評となったため恒例化することが検討されている。

これは同社TVゲームのファンへのサービスと、同世代の交通遺児へのチャリティーを目的としたもので、多数の入場申込者のなかから約七百名が招待され、入場者たちはチャリティ入場料（一人三百円以上）に協力した。

コンサートは、同社提供のラジオ番組「ラジオはアメリカン」（TBS）でなじみのパーソナリティー、斉藤洋美、鶴間政行両名の司会で、第一部「ビデオミュージック・コンサート」、第二部「クリスマスパーティー」の順で進められた。

第一部では各TVゲーム音楽の作曲者、中潟憲雄氏（サンダーセプター、ベラボーマン、源平討魔伝）、細江慎治氏（ドラゴンスピリット）、小沢純子さん（トイポップ）、川田宏行氏（妖怪道中記）ら五名が出演、シンセサイザーなど電子楽器による迫力ある演奏を披露した。演奏の合い間には、作曲者によるエピソードも紹介され、レーザー光線など照明にも工夫が施され、コンサートを盛り上げた。

第二部では、同社が制作を進めているビデオソフト（映像テープ）の第一弾「未来忍者」の紹介、チャリティーオークションなどの後、プロの演奏家がアレンジし、それに歌詞をつけたユニークな「かっとびラリーX」、「恋のディグダグ」など四曲が演奏された。最後に全員で「きよしこの夜」を合唱してこの催しは終了したが、同社では「初の試みにもかかわらず大変好評だったので、継続的に実施したい」とし、年末恒例のイベントにすることを検討するとしている。

写真はいずれもナムコのXマスチャリティーコンサートでのようす

セガ社「アフターバーナー」で
盛大な催しに
3社共催、ゲーム音楽演奏など

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、アルファレコード㈱、㈱ポニー・キャニオンと共催で、同社TVゲーム機「アフターバーナー」の二次商品キャンペーンの一環として、十二月十九日の午後、東京・池袋のサンシャインシティー噴水広場で、ファン感謝デー・イベント「アフターバーナー・パニック」を盛大に開催した。

この催しは、同ゲーム業務用から発展した家庭用ゲームソフト、ゲーム音楽レコード、ビデオテープのファンへの感謝とPRを兼ねたもので、業務用でのゲーム大会〝王座決定戦〟をメインに、コンサートやクイズなど各種のアトラクションが行なわれた。

〝王座決定戦〟は参加希望者多数のため同ゲームに関するクイズに正解していった人が挑戦するという方式で進め、九人がハイスコアに挑戦した。その結果、斎藤大助君が四百五十万点を記録して優勝、セガ社家庭用「マスターシステム」などの賞品が贈られた。

コンサートではセガ社の研究開発部サウンドスタッフ四名による、ギター、シンセサイザーなどを使っての演奏となり、「アフターバーナー」など同社TVゲームの挿入曲が六曲演奏され、会場は盛り上がった。夕方近くまで、ビデオテープの上映、イントロクイズ（曲名当て）、即売会など賑わった。

この催しにはゲームファンらが大勢つめかけ、噴水広場や広場に面した二階から四階までの通路も身動きできないほど人で一杯になった。同社では、業務用でのヒットがこのイベントの成功につながったと見ており、「予測以上に大勢の人が集まり、AMゲームの健全性をアピールする効果があった」としている。

写真はセガ社ら3社による「アフターバーナー・パニック」のようす

オアシス運動の一環に
年賀葉書も配布
JOUが景品とともに進呈

日本娯楽機械オペレーター協（事務局東京、真鍋勝紀理事長、JOU）では、青少年育成国民会議が提唱している「オアシス運動」にすでにいくつか協力しているが、このほどさらに年賀ハガキを作成、五百枚配布した。

これは官製のお年玉つきハガキで、裏面に「ありがとう便り」としてオアシス運動の意味と組合名を小さく刷り込んだもの。JOUの景品引換券を二十枚送ってきた子どもに、景品とともに一枚ずつ一緒に送った。

組合では昨年夏の暑中見舞ハガキで試み、今回本格的に実施したことになる。なおJOUでは共同購入の景品にこうした引換券を付けている。

「アールタイプ」メインに
アイレム版発行
アルファレコードからLPなど

アイレム販売㈱（本社大阪、高嶋由之社長）の業務用TVゲーム機のゲーム音楽を収録したレコード「アール・タイプ―アイレム・ゲームミュージック」が一月二十五日、GMOレーベルでアルファレコード㈱から発売となった。

このレコードは「アール・タイプ」の八ステージ全曲をメインに、「ロードランナー」シリーズなどアイレムが開発した十ゲームのゲーム音楽を収録したもので、GMOレーベルでは二十一作目となる（LP、CT各二千二百円、CD二千八百円）。

収録内容はA面が「アール・タイプ」、「快傑ヤンチャ丸」、「妖獣伝」、「ムーン・パトロール」、B面が「キックル・キューブ」、「ロードランナー」、同「バンゲリング帝国の逆襲」、同「魔神の復活」、同「帝国からの脱出」、「ミスターへリの大冒険」。「アール・タイプ」の楽譜付。

なお二月二十五日には同様に「コナミ・ゲーム・フリークスVOL2」（仮称）が発売される予定となっている。

上の写真はレコード「アール・タイプ―アイレム・ゲームミュージック」カバー

TVゲームを紹介するビデオ
テープ雑誌創刊

業務用TVゲームのビデオテープ化でヒット作を出した㈱ソニー・ビデオソフトフェア・インターナショナル（本社東京、SVI）ではこのほど、ファミコン（FC）用TVゲームなど新ゲームを多数ビデオテープに収録し、紹介するというビデオテープ・マガジン「GTV」（ゲームテック・ビデオ）の定期（月刊）発行を決め、創刊号が一月二十一日に書店などを通じて発売される。

ビデオマガジンは最近出現した新しい分野で、すでにカーマニア向けなど数点出版されているが、SVIによる「GTV」はTVゲームに照準を合わせたもの。創刊号では、「ドラクエIII」特集のほか年末年始のFCソフト話題作を紹介している。第二号（二月二十一日発行）では「87ベストゲーム年鑑」を予定。ステレオでVHS、ベータとも千九百八十円。三十分もの。当面五万部発売される。

「GTV」創刊号の表紙

遊園施設の〝動き〟追う
画像化の解説本
真砂工業の安井氏が著作

真砂工業㈱（本社東京、真砂幸男社長）の技術士である安井厚氏が、ジェットコースターなど遊園施設や遊具について、それぞれの〝動き〟をコンピューター画像化し、理解しやすくするための解説書「マイコンで描く玩具・遊具・遊園地機械の動き」（A5版、約九十頁、頒価二千円）を発行、真砂工業からJAPEA会員ら関係先に寄贈されたほか、希望者に頒布されている（発行は十一月末）。

安井氏は昭和十六年に早大理工学部卒。日立製作所、日立建機を経て五十年に真砂工業に入社、主に遊園施設の開発指導に当たってきている。同氏は遊びの参加者が興味を深めるため、遊園施設などの機械の動きを理解しやすく、これらの動きをプログラム化しパソコン画面で見ることができるよう要点をまとめた。

同書ではNECのパソコン（9801、8801）用BASICを基本に、それぞれプログラムリストを掲載しており、「コークスクリュー」など遊園施設十二機種、「尺取り虫」など遊具四種、玩具など六種について、それぞれの遊びの特徴とともに〝動き〟を読みとれるよう工夫している。

論潮

賭博の認知件数

警察庁の調べで、遊技機賭博が新風営法施行後も増加していることが、昨年に引続き確認された。これは「八号営業」を新設した新風営法の立法趣旨、つまり「遊技機賭博の未然防止」が崩壊していることを示していると言うことができるが、AM機と賭博目的の遊技機を混同する限りこうした状況が続き、果ては取締り当局と賭博業者のゆ着がありうることも懸念される。

ところで、日本では犯罪検挙率が高いと言われるが、これは検挙件数を認知件数で割ったもので、認知件数が国民の実感より少ないなど問題があれば、検挙率もおかしいことになる（六十一年度では一〇〇・二%。これは前年の認知事件を含むため、と説明される）。実際、遊技機賭博の摘発はさまざまな理由で認知、検挙が困難なのだろうと思われるが、困難だからと言って放置すれば増加する一方となるのは明らかなので、遊技機賭博の認知、検挙にもっと熱心になってほしいものである（健全な国民が当局に通報しようとしても、賭客でないと入場しづらいなど把握し難い事情がある）。いずれにせよ、遊技機賭博は実感として減少したとは思えないので、当局の取組み方法の再検討をお願いしたい。

また遊技機賭博に使用される機器類は、新聞報道によると、エイトライン、ポーカー、麻雀などのTVゲーム形式で、クレジット数を賭け、そのクレジット数を現金に換算しているケースが多く見受けられ、遊技用メダルを換金する例のほうが少ないと考えられる。いずれの場合も紙幣識別機が装着されていない例が装置されている例を上回っているのではないかと見受けられる。つまり、外見的なモノサシで判断するのではなく、遊技の偶然性、賭博の媒体となるもの（クレジット数など）を把握しない限り、遊技機賭博を看破するのは無理かも知れない、ということである。無理ならば、遊技機賭博は急増し続けることだろう。

ユニークな照明器具
ジャレコから新発売

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）ではこのほど、タッチセンサーを使ったユニークな照明器具「グリーンライト」を発売することになった。

これは花や葉など植物に触れるだけで、照明器具のスイッチを入れたり切ったりできるもの。本体に付いている四本のシルバーライン、または植物に触れると、虫の声とともにライトが光る。五千八百円の価格で二月中旬にも発売する。

家庭用電源を使用し、サイズは直径一五・三㌢、高さ二・九㌢で円筒状。重さ七百㌘となっている。

ジャレコ「グリーンライト」

部会による意識調査報告

オペレーターは何を問題にしと考えているか

会場で実施。303回答

JAMMAのディストリビューター部会（川楠俊太郎部会長）では、昨年AMショーの開催期間中に来場したオペレーターを対象にして、AMショーおよび現在の業界をどのように考えているかについてアンケート調査を行なった。同部会では「調査項目やフォームの作成に十分な検討期間がなく不備な点もあったため、調査の目的が明確に表現できなかった」不満もある。ここに掲載した調査結果は、今後集計方法の見直しや検討が加えられるもようだが、基礎的なデータは出ており全体の傾向もある程度わかるため、ひとつの参考資料として紹介するもの。

ディストリビューター部会では、十一月五日付で「アンケート調査の報告」としてとりあえず集計し、その後一部の項目について、傾向をより明確にするため集計方法を少し変えて、十二月四日付で同「修正版」をまとめた。

同調査の趣旨として冒頭に「最近のAM業界の景気動向がオペレーターの不景気な状況を反映して不透明であり、先行きに不安感が持たれる。そこでその原因は何かを探るためにアンケート調査し、業界展望の判断材料の一助とするもの」と説明。調査は、AMショー会場でオペレーターであることを確認の上、十一項目にわたる設問に答えてもらう（アンケート用紙に記入）という方法をとり、計三百三の回答を得ている。実際には、アルバイト二名をショー会場の休憩コーナーに配置して行なったほか、川楠部会長自身も直接調査に加わった。なお同部会長調査分（五十二人）のみの集計も、十二月四日付で別にまとめられている。

同部会ではこの調査の問題点として、内容を理解して記入した回答者が少なかったこと、業界人が調査員となり口頭で質問しながら記入したほうが、より正確な回答を得られたであろうこと、同じ会社の社員が別々に答えた例もあり、集計の信頼性を低下させること——などを挙げた上で、「業界世論調査という観点からは、この方法でも目的はある程度達成できる」としている。

AMショーへの来場目的〈複数回答〉

	新製品購入	情報収集	恒例になっている為	なんとなく	その他	小計	無回答	合計
回答数	97	222	52	8	6	385	1	386
%	25.2	57.7	13.5	2.1	1.5	(100%)		

調査回答者の業種（兼業者を含む）

AM業界	オペレーター	161	ディストリビューター	14	メーカー	44	その他	11	計	230

その他業界	飲食業	5	百貨店	13	遊園地	13	ボウリング場	4	その他	18	計	53

兼業者内訳

	オペレーター	ディストリビューター	メーカー	その他	合計
飲食業	2人 11.8%				2人 7.4%
百貨店ショッピングセンター	6人 35.3%	2人 33.3%			8人 29.6%
遊園地	4人 23.5%	1人 16.7%	1人 50%		6人 22.2%
ボウリング場	4人 23.5%	2人 33.3%			6人 22.2%
その他	1人 5.9%	1人 16.7%	1人 50%	2人 100%	5人 18.5%
小計	17人 100%	6人 100%	2人 100%	2人 100%	合計 27人 100%
	63.0%	22.2%	7.4%	7.4%	100%

来場目的は情報収集、製品購入

さて集計結果については、まず「AMショーへの来場目的」（右上の表）だが、情報収集のために来るのが圧倒的に多く五七・七%を占め、次いで新製品購入のためというのが二五・二%いる（これは一人が該当する数カ所に○印を付ける複数回答）。これを見る限り、「目的を持って来場する業者が多く、購買意欲もそう衰えていない」（川楠部会長）ことがわかる。

回答者の地域別（右の表）では、やはり東京、大阪が多く、続いて愛知、埼玉、神奈川、静岡の順となっている。

業種別（左の表）を見ると、オペレーターだけでなくメーカー、ディストリビューターのほか、他業界の〃オペレーター〃も入っているが、これは主体とする業種であって、AM機オペレーター以外の者は、飲食店やボウリング場などにAM機も設置しているという業者を意味している。また日本のAM機メーカーは、ディストリビューターとオペレーターも兼ねている

地域別来場者比率

都道府県	人数	%
北海道	3	1.0
青森	1	0.3
山形	3	1.0
福島	1	0.3
東京	96	32.0
神奈川	18	6.0
千葉	3	1.0
埼玉	19	6.3
茨城	2	0.7
群馬	3	1.0
栃木	6	2.0
静岡	15	5.0
愛知	20	6.7
長野	4	1.3
新潟	4	1.3
石川	4	1.3
岐阜	2	0.7
富山	3	1.0
福井	2	0.7
三重	6	2.0
大阪	46	15.3
滋賀	1	0.3
兵庫	8	2.7
京都	6	2.0
奈良	2	0.7
徳島	4	1.3
高知	1	0.3
愛媛	1	0.3
香川	1	0.3
岡山	5	1.7
広島	3	1.0
福岡	5	1.7
宮崎	1	0.3
鹿児島	1	0.3
小計	300	(100)
無回答	3	
合計	303	

JAMMA・ディストリビューター

オペレーター改善するべき

AMショー開催期間中に

のが実情で、その意味ではオペレーターに絞った調査というものは難しく、集計結果もその点を考慮して分析する必要がある。

なお資本金別の調査もあり、五百万円未満、五百万円から一千万円未満、一千万円から五千万円未満の三段階に、それぞれ二六・七%いて、五千万円未満の業者で約八〇%を占めている。

機械の保有台数（**左の表**）は、アンケートでは機種別に「ビデオゲーム」「体感他大型ビデオゲーム」「アーケード」「乗物」「メダル機」と五種類に区分し、各台数を記入するようになっていた。しかしこの区分の仕方にも問題があるが、この分け方がわからなかったり、わかっても各区分の台数があいまいな回答者が多かったため、「修正版」で全機種を合計した機械台数のみの集計に変えている。この結果、百台未満が最も多く、三百台未満までで過半数を占めている。

「年間のオペレーション総売上に占めるAM機購入比率」（**左上の表**）を見ると、三〇%以上と答えた者が約四〇%と多く、一〇%未満の購入比とする者が約八%で最も少ない。これはショー来場目的の「新製品購入」を裏づけているが、この設問に回答しなかった者も多い。

年間のオペレーション総売上に占めるAM機購入比率

10%未満	18人(7.9%)
10%～20%未満	57人(24.9%)
20%～30%未満	64人(27.9%)
30%以上	90人(39.3%)
計	229人(100%)

機械保有台数（修正版）

保有台数	回答者	%
1000台以上	25人	11.36%
700～1000未満	9人	4.09%
500～700未満	27人	12.27%
300～500未満	41人	18.64%
100～300未満	56人	25.46%
100未満	62人	28.18%
小計	220人	100%
無回答	83人	
計	303人	

購入は人間関係とサービス優先

次に製品供給側として最も気になる「商品購入に留意する優先順位」（**下の表**）という設問がある。これは何を基準に購入するかのアンケートで、八項目を示し優先順位をつけるものだが、八位まで全部を記入しなかった回答が多かった。最初のまとめでは全順位回答分のみを集計したが（**下の表左側**）、傾向をより明確にするため三位まで記入した回答分も含めて集計し直し「修正版」（同右側）としてまとめた。

その結果、一位のみでも三位までの合計でも、最優先させるのは「人間（信頼）関係」で次に「アフターサービスの良い業者」、「メーカー」と続く。なお「メーカー」を最優先に挙げた者は最初の集計と修正版ともに多い（ちなみに川楠部会長の調査分のみでは「ディストリビューター」がトップになっている）が、「メーカー」「ディストリビューター」の二項目とあとの六項目は、回答者にとっては重複する面があると思われる。総合的に見ると〃オペレーターと信頼関係があり、アフターサービスの良いメーカー〃が最も望まれているということになる。なお長期割賦や値引きを望む業者は意外と少ない。

これは「商品価格についての意識」（**次ページ左の表**）で、「高くても売上げが良ければよい」に過半数の回答があったことで裏付けられる。一方、「高い」が四〇%もあり「安い」が一・五%しかないのを見ると、ほとんどのオペレーターは現在の商品価格を高いと考えていることがわかる。しかし「高い」の回答者は、人間関係やサービス面を優先させて購入している者が多い、ということになる。

商品購入に留意する優先順位

項目＼順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位	8位
メーカー	28	19	18	17	10	11	15	13
ディストリビューター	16	9	10	10	14	27	31	14
値引きの多い業者	9	19	14	24	17	17	19	12
早く納品の出来る業者	14	17	22	21	18	14	16	9
品揃えの豊富な業者	10	15	16	11	25	27	19	8
人間関係（信頼関係）	23	21	26	19	15	9	10	8
アフターサービスの良い業者	28	24	21	20	16	12	6	4
長期割賦のきく業者	3	7	4	9	16	14	15	63

（修正版）

項目	1位	2位	3位
メーカー	43	26	25
ディストリビューター	20	17	17
値引きの多い業者	11	26	25
早く納品の出来る業者	22	25	31
品揃えの豊富な業者	15	22	25
人間関係（信頼関係）	45	31	33
アフターサービスの良い業者	34	40	32
長期割賦のきく業者	4	7	6

商品購入優先順位1位（修正版）

賭博と風営法が発展の阻害要因

業界の将来の見通しについて（**次ページ左下の表**）は、「明るい」が九・七%とかなり低いのは気がかりなところだが、多くは「やりようで良くなる」（七二・七%）としている。逆に言えば現状は悪いということで、「明るい見通しはまったくない」と答えた業者も六・七%いる。

そこでその原因について、「業界の発展を阻害している優先順位」（**次ページ右上の表**）という設問でオペレーターの見方を調査している。これはさきの「商品購入に留意する優先順位」と同じ理由で、集計をやり直しているが、ほぼ同じ結果となっている。

発展を阻害している要因のトップは「賭博行為」（三八・九%）となっており、二位は「新風営法」

【次ページへ続く】

米国 ACME88 視察旅行参加募集

AMERICAN COIN MACHINE EXPOSITION

シリコンバレイ、スターツアーズも

7日間　費用320,000円

日程・コース

	月日	発着(滞在地)	内容
1	3月11日(金)	大阪・成田 発 リノ 着	日本航空（JAL）にて出発…………日付変更線…… サンフランシスコで入国手続後乗継ぎ リノ到着後ホテルへ。ACME入場登録　（リノ泊）
2	12日(土)	（リノ）	ACME 88（3/11—13）視察　（〃）
3	13日(日)	リノ 発 サンノゼ 着	専用バスでリノ近郊を視察後、夕方リノを出発 サンノゼ到着後ホテルへ　（サンノゼ泊）
4	14日(月)	（サンノゼ） サンフランシスコ発 ロサンゼルス着	専用バスでアタリゲームズ社など視察訪問（予定)、午後サンフランシスコ市内を視察 ロサンゼルス到着後ホテルへ　（ロサンゼルス泊）
5	15日(火)	（ロサンゼルス）	ディズニーランドほか視察　（〃）
6	16日(水)	ロサンゼルス発	日本航空にて帰国の途に …………日付変更線…
7	17日(木)	成田・大阪 着	入国手続後解散

今春、日本のAOUエキスポ88（三月二一三日、東京）が終るとすぐに、米国のACME（三月十一—十三日、リノ）が開かれます。

ACMEは米国のメーカー協会、AMAによるASIと、業界誌「プレイメーター」によるAOEが合併、米国の春のショーとして八六年以来催されているもの。これまでの開催地はシカゴ、ニューオーリンズで、米国市場の回復に伴ない次第に活発になってきています。このため、秋のAMOAエキスポに匹敵する内容となりつつあるほど。

今回の開催地、リノはネバダ州北部のカジノ都市。この種の国際的AMショーで、米国西海岸地区で開かれるのは初めてのことです（サンフランシスコから空路一時間の距離という近さだ）。

本紙主催の「米国ACME視察ツアー」も初めてのこと。AMOA視察ツアーの実績をもとに快適で、安心できるツアーを企画しましたので、米国のAM業界を勉強しようとする方などを含め、ぜひご参加下さいますようご案内申し上げます。

このツアーの特徴は、西海岸地区のため日数、費用ともに少なくて済むこと、アタリゲームズ社など米国のメーカー訪問を予定していること、日本未公開のディズニーランド「スターツアーズ」が見れること、大阪発着を基本にしたこと、など。

旅行費用の内わけは航空運賃、宿泊料金、団体行動中の交通費などのほか、食事は全朝食、昼食と夕食が各二回分含まれています（添乗員一名同行します）。また旅行費用に含まれないものは渡航手続料、ACME登録料、オプショナルツアー（ホノルル経由・滞在可能）料、任意保険料、個人的費用などで、詳しくはお問い合わせ下さい。

このツアーは大阪発着ですが、成田経由なので成田発着もあります（この場合空港施設利用料が必要です）。

募集三十名。二月十日締切（定員に達し次第締切させていただきます）。

初のACMEツアー お申込みはお早めに

ニューオーリンズで開催されたACME87のようす

☎(06)314・0309 アミューズメント通信社
☎(06)764・4151 近畿日本ツーリスト㈱・上本町支店（担当堀井）

業界の発展を阻害している優先順位

阻害要因＼順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位	計
① 賭博行為	69 43.1%	23	18	14	4	15	17	160
② 風俗営業法	41 25.6%	40	14	21	16	14	14	
③ 社会一般に対するPR不足	16 10.0%	31	35	29	16	15	18	
④ オペレーション運営のあり方	8 5.0%	15	22	34	34	27	20	
⑤ 流通経路の混乱	5 3.1%	15	15	16	41	43	25	
⑥ 業界のまとまり・一体感の不足	14 8.8%	14	32	28	30	22	20	
⑦ 家庭用テレビゲーム	7 4.4%	22	24	18	19	24	46	

（修正版）

1位	2位	3位
87	36	27
59	58	25
26	38	45
8	21	30
7	23	19
20	21	43
17	27	35

【前ページからの続き】（二六・三％）。この二つで過半数を占め、三位以下と大差がついている。つまり大多数のオペレーターが将来「やりようでよくなる」としているのは、この賭博と新風営法という阻害要因を取り除く活動が必要だと考えていることになる。

なお家庭用TVゲームの業務用への影響が、業界の中でよく問題にされるが、この調査では家庭用を阻害要因に挙げた者は七・六％しかいなくて、意外に少ない。

修正版ではこの設問をさらに回答者の地方別で分けた表（**右下**）を添付している。これを見ると阻害要因として「賭博行為」が一位となっているのは東京で最も顕著に表れ、ほとんど全地域でトップを占めている。ただ大阪を含む近畿・山陽だけが、「新風営法」が一位、「賭博行為」が二位となっているのは興味深い。

ショーへの意見 問題提起し対応

最後にAMショーに来て成果があったかどうかをアンケート（**下の表**）し、感想を聞いている。

その結果、成果があったとする者が過半数を占めており、AMショーの意義も見出せるようだ。

AMショーの感想については、ショー運営のあり方、メーカーの開発姿勢に対する要望、意見などが出されている。まずショー運営については、業者以外(子どもや学生)の入場規制または入場日の指定、開催期間の延長、大阪での開催などを望んでいる。またメーカーに対しては、マンネリ化を避け独創性のあるもの、メンテナンスの面を考慮した開発、戦争を扱うゲームは避けてほしい、などの意見が出ている。

このほか乗物機に対して「子どもたちの射幸心をそそるものが多くなっているのは芳しくない」（景品付き乗物を指すと思われる）、また「ソフトでなくハードのショーだ」、「開発の企画は出尽くした感じだ」など、さまざまな観点からの感想があり、今後のあり方についてひとつの参考になる。

今回実施されたアンケート調査について、川楠部会長は「現在停滞ムードの業界にあって、景気をよくしていくためには、オペレーターがどのように考えているのかを知ることが先決だということから、調査を実施した。ただ設問の形式や集計方法などに問題があるが、ひとつの手がかりはつかめるように思う。今後業界を発展させていくには、市場を拡大することが今急務となっている。そのためにもこういう調査データをもとに、業界をあげて問題提起をし、それに対応するアクションを起こしていく、ということろまで進めることが最も望ましい。これは今、コピーや賭博問題とともに、業界全体として取り組むべき重要な課題だと思う」としている。

同上・地方別集計（修正版）

地方別	北海道・東北(5)			関東(36)			東京(66)			中部(42)			大阪(34)			近畿・山陽(27)			四国(7)			九州 5			無回答(2)		
順位	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
①	2	0	0	14	5	6	29	9	6	16	8	6	11	3	7	7	9	1	2	1	1	4	1	0	2	0	0
②	0	3	1	8	12	2	9	21	10	13	8	6	13	8	1	13	4	2	2	0	2	1	1	0	0	1	1
③	1	0	2	4	6	8	9	8	16	3	11	6	3	7	5	5	2	7	1	1	0	0	2	1	0	1	0
④	1	0	0	0	3	3	4	9	9	0	1	7	2	2	6	0	5	3	1	1	2	0	0	0	0	0	0
⑤	0	0	1	2	4	1	2	6	8	0	7	3	3	4	3	0	1	0	0	1	1	0	0	2	0	0	0
⑥	0	2	0	3	2	12	8	7	7	6	4	8	2	3	7	0	1	6	1	1	1	0	1	1	0	0	1
⑦	1	0	1	5	4	4	5	6	10	4	3	6	0	7	5	2	5	8	0	2	0	0	0	1	0	0	0

発展阻害優先順位1位（修正版）

賭博行為　新風営法　PR不足　オペの運営　流通経路　まとまり　家庭用

商品価格についての意識

高い	104人(40.2%)
高くても売上が良ければよい	131人(50.6%)
安い	4人(1.5%)
普通	20人(7.7%)
小計	259人(100%)
無回答	44人
合計	303人

業界の将来の見通しについての意識

明るい見通しがある	26人(9.7%)
明るい見通しはまったくない	18人(6.7%)
やりようで良くなる	194人(72.7%)
わからない	29人(10.9%)
小計	267人(100%)
無回答	36人
小計	303人

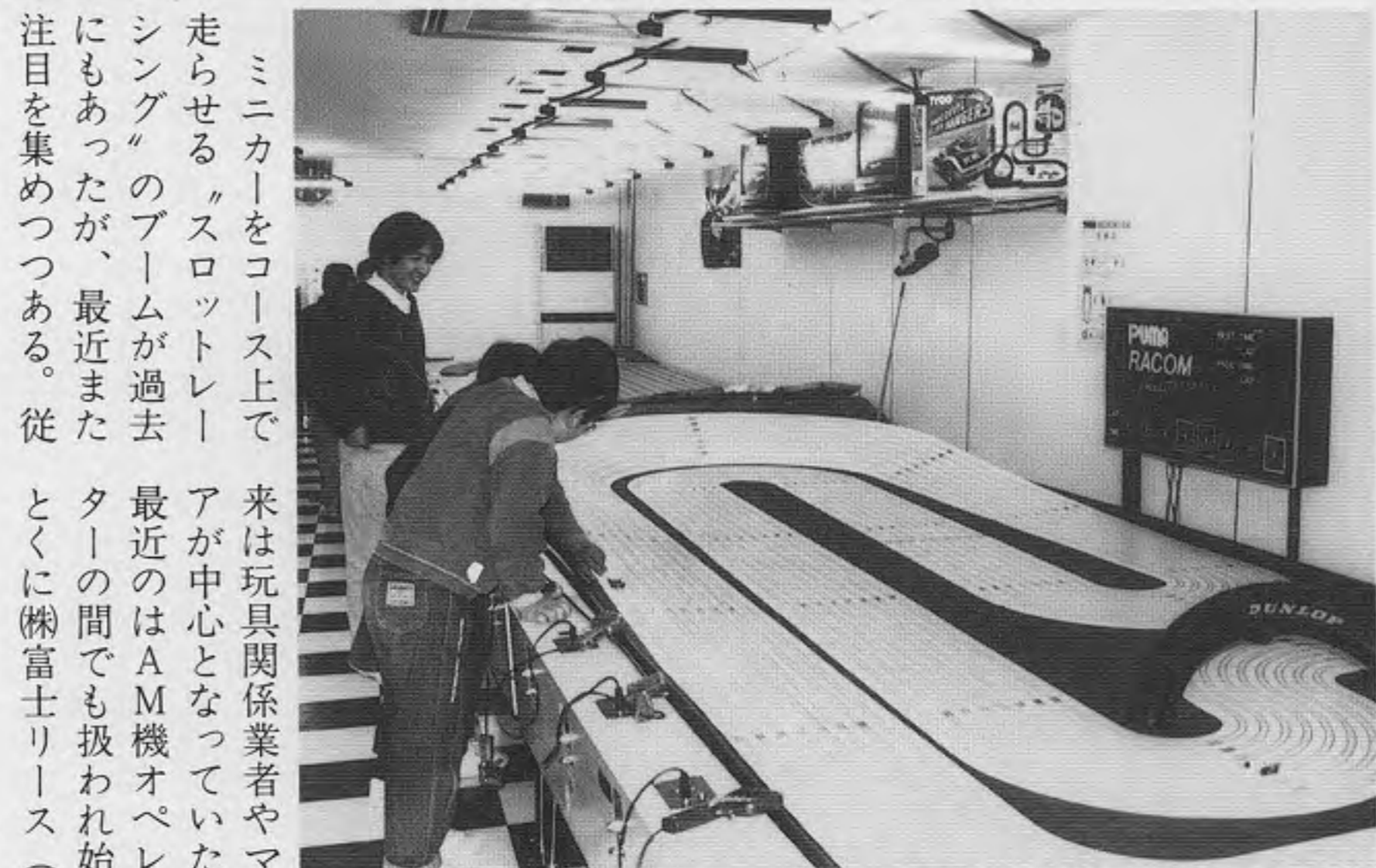
AMショーは成果がありましたか

あった	222人(85.7%)
なかった	37人(14.3%)
小計	259人(100%)
無回答	44人
合計	303人

AM業界でも注目され始めた

スロットレーシング業務用として復活か

富士リースが積極的に展開へ

ミニカーをコース上で走らせる"スロットレーシング"のブームが過去にもあったが、最近また注目を集めつつある。従来は玩具関係業者やマニアが中心となっていたが、最近のはAM機オペレーターの間でも扱われ始め、とくに㈱富士リース（本社大阪、山本英二社長）は専門ロケをオープンするなど、積極的に展開しようとしている。

HOサイズ・サーキットにて、プレイヤーを温かく見守る六島祥一部長（左）

スーパーサーキット堺の池原暢店長

スロットレーシングとは、スロットと呼ぶ溝（コース）の両側に沿って張られた薄い金属板に、直流十二ボルトの電流を流し、その上を底に付けたブラシからの集電でモーターを回すミニカーを走らせるもので、手元のコントローラーでスピード（電流の強さ）を調節する。

ミニカーの底には溝にはめるガイドピンおよび磁石が付けられ、コース外への飛び出しを防ぐ役目をしているが、カーブ走行では微妙なテクニックが必要で、初心者には難しい。これがかつてのブーム衰退の大きな原因のひとつで、富士リースではインストラクションの充実が最も肝心としてこの面にも力を入れている。

ミニカーは二十年前に流行した1／24スケールと、HOサイズと呼ばれる1／87スケールがある。現在は後者の小さなサイズ（家庭用と同じ）が主流となっており、これを業務用として硬貨作動式（タイマー制）にし、磁気センサーによるラップタイムなどのデータ表示付き（これ以外はすべて過去のものと同じ）でセットになったものが、普及し始めている。

なおミニカーは市販のプラモデルやミニチュアカーを改造すれば、スロットレーシングカーとして使用できる。また摩耗が激しいため常にメンテナンスが必要で、取り替え用部品やチューンアップ用部品の供給も大切となる。マニアは自分で組立てた車を持ち、より高い性能への改造も楽しみとしているようだ。

現在スロットレーシングは全国で約二百数十ヵ所に設置され、さらに増えつつあるようだが、コース製造業者が二社しかないため、需要に応じきれない状態のようだ。なお業務用は㈱ガレッジ（本社埼玉）が供給している。

上の写真はHOサイズ（左）と1／24スケール（右）のスロットレーシングカー。シャーシ部分に電流をとるブラシ、ガイドピンなどが付いている

"スーパーサーキット堺" 今は従来のマニア中心に

富士リースでは十二月十六日、大阪・堺市内にスロットレーシング専門店「スーパーサーキット堺」をオープンさせた。同店はHOサイズ（八コース）と1／24スケール（四コース）を設置し、いずれも一回百円で七分三十秒に設定。サーキットグッズやミニカーの販売、修理も行ない、喫茶コーナーもある。店内営業面積は約七十平方㍍。店内および店頭部分にTVモニターを置き、客のレースのもようやカーレースビデオを流している。

同社の六島祥一開発部長が昔からのマニアだったこともあり、この分野への参入に踏み切ったもので、同部長は「昔のマニアが戻ってくると同時に、レーシング玩具の流行で新しい若い世代のファンも増えている」と語る。同社ではこれを"ジャパン・レースウェイシステム"として販売、リースとメンテナンス、運営ノウハウなどの提供により展開する方針で、とくに他業種との併設による相乗効果をアピール。また大規模なレーシング大会も検討中とのこと。

なお同社は同システム第二号店を、大阪・旭区大宮に二月オープンする予定で進めている。

スーパーサーキット堺の店内（上の写真、手前は1／24スケールのコース）、下は同店の入口部分のようす

モデルカーに不可欠のメンテナンスも同店で行なう

フランスでAM機市場は活発化

12月8―11日、パリ郊外にてフォーレインエキスポ87開催

フランス最大のAMショー、フォーレインエキスポ87がさきほど開かれた。フランスでは原則的にあらゆるギャンブルマシンが禁じられており、このため同ショーで出品されるのはAM機としてのTVゲーム機、フリッパー、その他のアーケードゲーム機、プールテーブル、乗物機、遊園施設などとなっている。今回は、前回のショーで巡回遊園業者の旅芸人（フォーレン）が暴れたことから、会場を分割して開かれたが、結局この分割方式にも不満が出ており次回は元に戻るもようだ。

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、メアリー・オープンショー】 十二月八―十一日、パリ郊外のルプールジェ展示会場で開催されたフォーレインエキスポ＝アミューズエキスポ87は、明るく活発なショーとなった。過去二、三年間、フランスのAM機業界は内容が良くなり、また着実に発達してきている。ショー会場で示される努力や、業界の質の向上は、これらフランスの業界発展のしるしでもある。

このショーは（従来からそうであるが）AM業界全体をカバーするもので、ヨーロッパのあちこちに遊園地が建設されていることから、遊園施設の需要が一段と増してきていることも示した。しかしながら、このショーで最も興味深いのは（遊園施設を除く）AM機器の分野である。

現在ヨーロッパにおいて、いくつかの興味深い傾向がある。そのひとつは、あるゲームについて競争心を刺激して売上げ促進を図るために、プレイヤーのチームやクラブが形成されていく、というもので、その華々しい例がスーパーリーグ・フランス社の小間で示された。この会社にはいろいろいきさつがある。

フランスの海岸に近いが英国領となっているチャンネル・アイランド（海峡諸島）は裕福なところで、大陸とはかなり異なる点がある。スーパーリーグ・フランス社はそこで設立されたが、当初は英国のプールテーブル（ビリヤード類）のメーカーであるヘーゼル・グローブ・ミュージック（HGM）社の製品の代理店として、販売とオペレートを行ない、その結果、海峡諸島のひとつ、ジャージー島でビリヤードがブームとなり、大成功を納めたが、それは強力な販促をした直後のことだった。そこで、フランス本土で同様の販促を行なうことになった。

スーパーリーグ・フランス社の開始したのは実にシンプルな方式だったが、その優れた販促の考えにより、同社は急速に大きくなった。プレイヤーのためのリーグが作られ、競技大会が開始されたのである。こうして同社は今では最も重要な会社のひとつとなった。フォーレインエキスポ87で同社の派手な展示小間は実に素晴しかったし、確かに最も人で埋った小間のひとつとなった。プロモーション（販促）はそれなりのものを引き出すことを示したわけだ。

右上の写真はスーパーリーグ・フランス社の小間で、ジャージーから来たジョン・ダディー氏(左)と英国HGM社のスタン・マケナ氏。右下の写真はPSD社のディディール・サイモン社長

この近くには、長年の業界歴を持つディディール・サーモン氏がこのほど設立した新会社、PSD社の小間がある。同社はタイトー製品、米国ウィリアムズ社のフリッパーについて、フランスでの独占的販売権を持ち、これら一連の新製品を出品した。しかし小間の大半は米国アラカニッド社の「イングリッシュ・マーク・ダーツ」で占められた。これは同機がフランスで初めて披露されたこと、オペレーターがどうやって使うかも知らなかったことによる。私はこのショーの数週間前に、西ドイツのライン川沿いにあるビンゲンで、NSM社によって催されたエレクトロ・ダーツゲーム大会に、たまたま出席していたが、販促がこのゲームにどういう意味をもたらすのか目撃してきたことになる。

五百名以上のプレイヤーの中には、米国AMOAのNDA（ナショナル・ダーツ・アソシエーション）チームも含まれており、競技に加わっていた。販促の催しによって関心が深まり、そのゲームの人気が定着していく。だがこうした販促の考えはヨーロッパの大半の国ではこれまでなかったことなのである。こういうことに適したゲーム機は、たぶんいくつもあることだろう。オペレーターが設置するゲームのキャッシュボックスがしばしば軽くなるというような段階から脱するためには、販促が考えられるが、それは実際には大仕事でもある。しかし、適切に行なわれるなら大成功をもたらすことができる。フランスの業界はこういうことを学ぶべきだと考えられる。

フリッパー、TV

フランスはこれまで、フリッパーのオペレーションではずいぶんうまくいってきた。フォーレインエキスポ87ではずらりとフリッパーが並べられており、米国製のほかスペイン製、イタリア製も出品された。うち米国ゴットリーブ（プリミア）フリッパーの最新作「ダイヤモンド・レディ」は大いに注目された。フランスのオペレーターはゴットリーブ製品に対して大きな信頼感を持っている。

TVゲーム機は、全体として大したことがなかったと言っていい。これまで見かけなかったものはなく、ただただ優秀なTVゲーム機がよく売れるということだけである（編集部註―アミロ・グループの出品したセガ社の「アフターバーナー」各タイプ、PSD社の出品したタイトーの「オペレーションウルフ」、「トップスピード」（フルスロットル）などが注目されている）。

TVゲームの評価には問題がある。つまり、そのゲームが本当に良いかどうかは市場に出すまでだれにも分からず、市場に出すには多額の投資が必要だからである。こういう現状に加えて、ここ数年間マーケットはTVゲーム機で一杯になっているという事情がある。一般のプレイヤーからの需要は次第に増しているが、コストが増える割に仕入れ価格は下がらない。オペレーターは買うのをためらっている。

今回のショーで最も人気のあったTVゲーム機は、アミロ・グループ社の小間で出品されたセガ社の「ヘビーウェイト・チャンプ」と「ハングオン」だった。両ゲーム機とも人気を保っている。

ハードウェアで最も重要な出展社はハンタレックス社であるが、TVモニター製造で有名な同社は、最新型の「MTC9000／37」を出品した。これはどんなゲームにも対応できることを特長としている、とのことである。

フランスでは厳しい法律があって、オペレートしていいものと、してはいけないものを決めている。トークン（メダル）で遊ぶ限り、プッシャーゲームは許容され、それらは巡回アーケードで人気を集めている。プッシャーの大部分は英国から輸入されており、その最新型のいくつかがショーで出品された。

クレーン類はフランスで認められており、大変人気がある。これらには英国製、ベルギー製、そしてフランス製のものがある。十人用の大きなものが好まれている。

ヨーロッパのAM産業は極めて多様であり、それはこのショー内容を見ても分かる。このショーはあらゆる分野にわたっており、広範囲のAM機器、施設が展示、紹介されている。

大型乗物機の建設メーカーの小間では、供給できるものについて写真や資料で紹介していた。これらのメーカーの多くはイタリアのある地方から出ており、その地方ではAM機製造が地場産業となっている。なお、十二人の座席とビデオによる視聴覚効果に乗物自体の動作を連動させた「SR2」（米国ドロン社製）に人気が集まっていた。

会場分割に不満も

フォーレインエキスポ＝アミューズエキスポ87のもうひとつの側面は、かなり悲観的である。つまり、ショー会場が分割されたことである。どちらも入ることは可能であるが、それぞれ入場手続き（入場料も）が必要となった。（その結果出展内容もきちんと区別されるはずだったが）遊園施設関係の展示のためのフォーレインエキスポでは硬貨作動式の機器が多く出品され、硬貨作動式AM機の展示のためのアミューズエキスポではAM業全体に関係する機器が多く出品された。

いくつかの出展者がこうした分割を望んだため今回からこうなったのだが、厳密に区分しようとする余りにかえって矛盾した結果となり、一方からもう一方へ移動するときの来場者の不満は大きかった。この分割方式は結局、今回のショーの大きな欠陥となったと言うことができる。

上の写真左側はアミロ・グループ社の小間で出品されたカプコン「ストリート・ファイター」など。右側の写真はハンタレックス社の小間にて、販売担当のガラチ氏(右)と技術担当のバギアーニ氏

スロットコピーで紛糾

スペインの統一展示会、FER87で話題に

スペインのAMショーは八六年に「FER」として統一、成功し、八七年十一月十三―十五日にバルセロナ展示会場で二回目の統一ショーを開催したが、ギャンブル機の地元大手メーカーであるフランコ社とセルサ社がコピー問題での争いをそっくり会場に持ち込んで、話題となった。

スペインでは英国のフルーツマシンに該当する現金ペイアウト、ストップボタン付スロットマシンが容認されていて、それらギャンブル機の大手メーカーのひとつであるフランコ社が、同社製品を無断コピーしたとして、もうひとつの大手メーカーであるセルサ社を名指しで非難したもの。問題とされた機械は、標準的な3リールのスロットに四番目のリールを加えたもので、そのアイデアが盗用されたとして争いになったものらしい。

フランコ社は大手メーカーであるインターフリップ社のギャンブル機部門であり、セルサ社は子会社にウニデサ、スターゲームというAM機部門の子会社を二つ持っている。なおスペインのギャンブル機大手メーカーとしては、他にアンドラSA社、ソニック社（セガSA社の子会社）があり、計四社が大手と言われている。

スロットマシン（TV式でなく、機械式）でコピー問題というのも、なにか釈然としないが、こういうことが問題になるのは、そもそもこれらギャンブル機市場が大きくなっているからである。同国からの情報は少ないが、このスロットマシンのコピー問題についてはこれ以上発展しないもようだ。しかし、FER87の会場ではこれが最大の話題になったことは確かである。

スペインの市場のあらましは以前にも触れたが（本紙第299号）、最近版の要点は次のとおりとなる。まず協会は、メーカー側のFACOMARE（ファコマーレ、以下省略）、オペレーター側のANDEMARとFEMARA、そして遊技場関係のANESAR、新発足したディストリビューター側のASEDICの五協会ある。うちファコマーレが最も力があり、展示会統一を果すとともにFERの主催者となっている。

スペインの法制度で遊技場経営は、それぞれ遊技機の種類によって区別され、①ギャンブルと無関係な「Aタイプ」では、TVゲーム機、フリッパーなどのAM機で構成され、十八歳未満者も入場して遊ぶことができる。しかしギャンブルと関連するものとして、②一定の条件つきのスロットマシンなど現金払い出しのある「Bタイプ」、③カジノ（公認とばく場）の「Cタイプ」では、十八歳未満者は入れない。この国は、AM機とギャンブル機の区別が分からない人にとっては、とてもためになる国だと言える。

ファコマーレの発表によると、これらの遊技機による収入は年ごとに伸びており、八六年で（米ドルに換算して）売上げが約百三億ドル、利益が約二十四億ドルになるとのこと。タイプ別の売上げや、台数は不明だが、Bタイプが圧倒的に多い（日本でも風営七号機が圧倒的に多い）。八六年全部で約六十三万四千台が、約二十一万のバーなどと約四千の遊技場に設置されている、とされている。なおメーカー数は約百八十社、オペレーター数は約一万四千二百社あるとのこと。

A、B、Cいずれのタイプも好調とされているが、その傾向はBタイプで顕著だと見なされている（だからスロットマシンのコピー問題も起こることになる）。

FER87は約一万三千五百平方㍍という大きな会場に、ギャンブル機やAM機が入り混って出品されることになる。アミューズメントのTVゲーム機は、スペインの大手メーカーを通じて供給されており、日本製品も次第に増えつつある（元来無断コピー品の多い市場であり、コピー品が阻害してきている）。フリッパーは、米国製を許諾を得て組み立てているのが特徴で、ウィリアムズ社製品はスターゲーム社が、またプリミア（ゴットリーブ）社製品はビヒコ社がそれぞれ組み立て、出荷している。このほかスペインでは国産のフリッパーがいくつかある。なおセガSA社の子会社のソニック社が、「ハングオン」という名の（セガ社の同名TVゲーム機をテーマにした）フリッパーを製造しているのが注目されるところだ。

SPANISH AMUSEMENT TRADE SHOW
Fer 87
Feria Española del Recreativo
13, 14 y 15 Noviembre 1987
Palacio Alfonso XIII
Recinto Ferial – Barcelona (España)

米国税関がコピー品など

シカゴでも摘発

不正品使用で以前から問題に

TVゲーム機の無断コピー基板や並行輸入品など不正品の摘発を進めている米国税関（カスタム）はこのほど、米国でも最重要地域のひとつとされているシカゴ地区で摘発を開始し、牙城に迫る勢いとなっている。

これらの後押しをしている米国のAM機メーカー／ディストリビューター協会、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、フランク・バローズ会長）が伝えてきた今回の成果は次のとおり。

米国税関は十二月十八日、イリノイ州シカゴとその郊外で強制捜査を行ない、オペレーター会社であるエリオット・ミュージック社およびエリオット・アミューズメント社（いずれも本社シカゴ、サム・グリーンバーグ代表）が所有しオペレートしていた不正なTVゲーム機十二台と証拠書類を押収した。これは捜査令状に基づくもので、シカゴ郊外のアーリントンハイツなど九つの市内のレストラン、スーパーマーケットなどに設置されていた「ダブルドラゴン」などの不正品と、シカゴ市内のエリオット・ミュージック社事務所にあった文書が証拠品として押収されたもの。捜査令状は計十三通だった。コピーなどの被害を受けたTVゲームは、タイトー、カプコン、コナミ、SNKの製品だった。

AAMAの商品保護担当理事であるロバート・フェイ氏によると、シカゴ地区は、著作権法や商標法の違反品の輸入、オペレートを行なうオペレーターが多い、米国でもとくに問題の地区とされてきた。この地区に対しては二、三ヵ月前から税関捜査官による調査が行なわれており、その過程でシカゴのオペレーター二社が問題になったが、いずれも不正品を税関に引き渡して事なきを得た（逆に言えばエリオット・ミュージック社は税関に反発したことになる）。

シカゴ地区では引続き摘発が進められるもようであり、フェイ氏は「AAMAはシカゴ地区でのクリーンアップ作戦に熱意を感じている」と語っている。なお今回の摘発について、刑事手続きは当面これ以上進んでいない。

アラカニッド社ダーツ機で

控訴審でも勝訴

別にメリット社相手に訴え起こす

米国の連邦控訴裁判所は十二月十六日、エレクトロダーツ機の技術契約に関するアラカニッド社対IDEA（インダストリアル・エレクトロニック・アソシエーツ）社ら四社との訴訟に関して、アラカニッド社の主張を認める判決を下した。

同社のエレクトロダーツゲーム機に関する訴訟は複雑で分かり難いが、これはダーツ機の中枢部品であるデュアル・マイクロプロセッサに関する特許使用に原因があるようで、IDEA（略してアイデア社と呼ぶ）側がアラカニッド社との間で一九八〇年に契約したにもかかわらず、アイデア社側がこの契約を守らなかったため、アラカニッド社が訴訟を起こしていたもの。五年間の争いの後、八六年九月にワシントンDCの連邦地裁でアラカニッド社が勝訴判決を得た（本紙第295号参照）。

この事件はさらに控訴されていたもようで、このほど連邦控訴審が、連邦地裁判決を支持する判決を下したもの。なお以上とは別に、アラカニッド社は最近、メリット社を相手どって著作権侵害を理由にシカゴの連邦地裁に訴えを起こしている。

話題のマシン

体力使うスポーツゲーム機
ゴールへキック
トーゴの「ワールドサッカー」

体力を使うアーケードゲーム機「ワールドサッカー」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から十二月中旬発売となった。

同機はサッカーのゴールキックを採用したもの。硬貨投入でボールが手前にセットされ、「ホイッスルが鳴ったらキックして下さい」の音声があり、ホイッスルでボールをキック。ボールはレールに沿ってのみ進むよう固定され、キックの力が盤面右上に表示。ボールが奥まで進むと次に、盤面下部の小さなボールが、最上部のゴールに向かって進む。キーパーが左右に移動しており、これをかわしてうまくゴールさせると、中央部の四人の選手が前へ倒れるという、ストレス解消スポーツゲーム機。三回トライで終了。定価七十八万円。

ワールドサッカー

「ファイナルラップ」スタンダード型
2人用普及型に
ナムコ、自社ロケ用「ファミリーテニス」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TVドライブゲーム機「ファイナルラップ」の〝スタンダードタイプ〟が二月上旬発売となる。また同社では、ファミコンソフトを業務用にした「VSファミリーテニス」を、十二月中旬から自社ロケ用として設置している。

「ファイナルラップ」のスタンダードタイプは、さきに発売した〝デラックスタイプ〟（本紙第322号本欄で紹介）とゲーム内容は同じだが、キャビネットが異なり、シートを動かない固定式にしたもの。

同キャビネットは、シートはセパレート式（二人用）だが、操作部分（ハンドルとその左側に設置されたシフトレバー、下部のアクセルとブレーキペダル）とブラウン管二つが、一つのキャビネットに収められている。同機はあと三台を連結し、計八人までのプレイヤーが同時プレイで、異なるそれぞれの画面にて同一レースを展開できることが特徴。一定時間経過またはゴールでゲーム終了。二人用で一台。OP価格百二十八万円。

ファイナルラップ（スタンダードタイプ）

「VSファミリーテニス」は、任天堂VSシステム用ROMキットとして開発したもので、任天堂との契約により、ナムコ直営店および同社の直営リースに限られているもので（つまり販売されない）、「VSファミリースタジアム」と同じシステムをとっている。

ゲーム内容は文字通りテニスで、実在のプロ選手十六人をモデルにした選手の中から、プレイヤー選手を選べる。試合は一対一の対戦、八選手トーナメント、六つの大会を勝ち進んでいくものと三種類あり、一つを選択。また選手の癖を見たり休憩するためのウォッチモードもある。コートは、ボールの弾み方が違う四種類を設定。画面は前後左右にスクロールする。打つタイミングにより、ボールが複雑に変化するなどテクニックを駆使できる。タイマー制または一セット制での運営となっている。試合終了時に喜ぶ勝者と悔しがる敗者のしぐさがあり面白い。

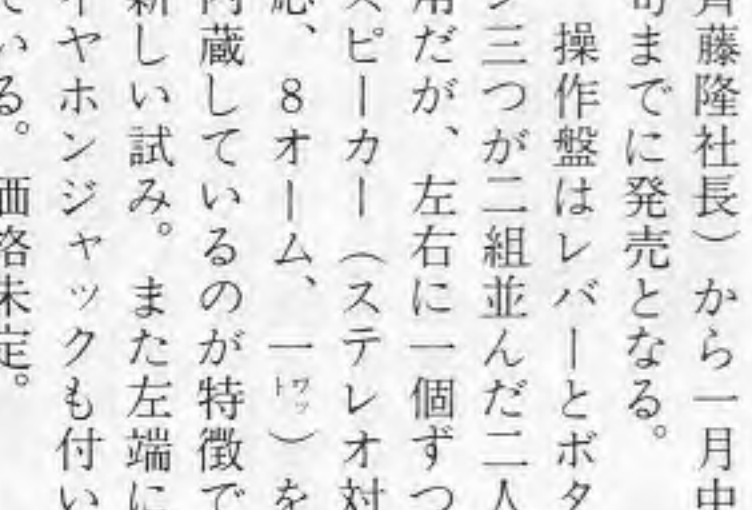
VSファミリーテニス

砲塔部分が回転
加藤工業「K－88チャレンジャー」

定置型乗物機「K－88チャレンジャー」が、加藤工業㈱（本社大阪、加藤克彦代表）から発売となっている。

これは砲塔部分に目を描いたユニークなデザインの戦車を採用したもので、乗客がハンドルを回すと、前の座席（二人）と一体になった砲塔部分が左右に回転し、臨場感を高めることが最大の特徴。後部には大人二人が座れる（四人乗り）。また、レバー操作により、機関銃や大砲の発射音および爆撃命中音などが出るほか、戦車の走行音が常に効果音として出ている。作動はローリングで、作動時間は切替え可能。側面に緑と青、上部に柿色や赤などを配色しカラフル。各所にビスをあしらい、リアル感も出している。定価七十万円。

K－88チャレンジャー

操作盤にスピーカーを内蔵
三和電子

新タイプのTVゲーム機用操作盤「OOM－8－3S」と押しボタンが、三和電子㈱（本社東京、斉藤隆社長）から一月中旬までに発売となる。

操作盤はレバーとボタン三つが二組並んだ二人用だが、左右に一個ずつスピーカー（ステレオ対応、8オーム、一ワット）を内蔵しているのが特徴で、新しい試み。また左端にイヤホンジャックも付いている。価格未定。

押しボタンは、頭が飛び出たり引っ込んだまま上がらないなどの不良点を解消したもの。マイク口付きで差込み式とネジ式がある。価格未定。

OOM－8－3S

OBS（差込み式ボタン）

話題のマシン

専用銃のほかレバー、ボタンも備え
ソフト3種追加
セガ社の「シューティングゾーンII」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、同社TVガンゲーム機「シューティングゾーン」に、ガンゲーム以外のTVゲームソフトを加えた「同II」が、十二月上旬発売となった。

これは20インチアップライト型TVゲーム機で、ハード部分は同社家庭用の「マスター・システム」を使用している。従来機は備え付けの専用銃で画面の標的を狙撃するのみだったが、「シューティングゾーンII」は操作部分に銃のほか八方向レバーと二つのボタンを備え付け、従来のガンゲーム以外のゲームもプレイできるようにしたもの。

同機用ゲームソフトは、ガンゲームについては従来と同じ五種類で、これに「ファンタジーゾーン」「アウトラン」「ブラックベルト」（いずれも「マスター・システム」ソフト）の三種類が加わり、今後新ソフトが順次追加されていく予定。なお同機は五種類のソフトを内蔵するようになっているため、あとのソフトは交換して組み込む。

ゲームプレイは五種類から好きなものをボタンで選び、スタートする。タイマー制で、タイマー内ならゲーム途中でも選択ボタンで他のゲームに変えられる。タイマーが切れる前に硬貨を追加投入すれば、継続プレイとなる。同社では「これでより幅広いプレイヤーが楽しめるようになる」としている。ソフト五種類付きでOP価格二十三万四千円。

（アウトラン）

シューティングゾーンII

レバーで運転するプライズ機
斜面で景品運び
カプコンから「ブルドーザー」

プライズマシン「ブルドーザー」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から十一月下旬発売となっている。

同機は文字通りブルドーザーをテーマとしたもの。ボックス内のブルドーザーを、二本のレバーで前後、左右に移動させながら、景品の入ったカプセル（短い円筒形）を押して運び、奥にある落とし口へ入れると、その景品が払い出される。ボックス内の床面は奥に行くに従って上り坂の斜面になっており、その上よく滑るため、途中から景品が滑り落ちないようにコントロールするには、微妙なテクニックが要る。パトライトの点滅や軽快なメロディーが雰囲気を盛り上げる。タイマー制だが、硬貨の追加投入で継続プレイができる。OP価格三十九万円。

ブルドーザー

ユニークな敵とステージ構成
王子が姫救出へ
コナミ「ラビリンスランナー」基板

連れ去られた姫を救いに行くという内容のTVゲーム機「ラビリンスランナー」が、コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から一月十二日発売となった。

このゲームは〝キーウィ王国〟の王子〝スマッシュ〟が、〝パンプキン大王〟にさらわれた姫を助けるため、〝魔城オニオン〟へと向かうというもので、ユニークなキャラクターが多数登場する。全部で九ステージ構成。

画面はヨコとタテスクロールで始まり、以降タテのみスクロールや固定画面、タテスクロールと固定画面の混合など、ステージによって異なり、変化に富んだプレイが楽しめる。八方向レバーと二つのボタンを操作。Aボタンで魔物など奇怪な敵を攻撃しながら、途中にあるパワーアップアイテムを取る。パワーアップはショット、レーザー、ボム、スピードアップ（三段階）で、Bボタンで選択。またスペシャルアイテムはAB同時に押すと、画面上のすべての敵にダメージを与える。ステージの場面は森林、城壁、迷路、トロッコ走行、城内の部屋など多彩で、一定時間内にクリア（敵の全滅、出口からの脱出などのステージにより異なる）しなかったり、敵に倒されると一人アウト。三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。基板販売のみでOP価格九万八千円。

ラビリンスランナー

定置乗物に景品
タスコの「キャンディラッコ」

景品付きの定置型乗物機「キャンディラッコ」が、タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から一月上旬発売となった。

これは海上に浮かんだラッコが、景品カプセルの入ったドラムを抱えているデザイン。乗客は前の盤面上で走るランプをボタンで止め、真ん中で止まると景品が払い出される（調整可能）。「アタリ」「ハズレ」の音声が出る。プレイは一回のみ。動きは左右へのローリングで、作動中メロディーが流れる。二人乗りで定価九十八万円。

キャンディラッコ

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.77

世紀末

山川萬里

このところ、よく世紀末がテーマになったり、刺身の褄のように気軽にとりあげられたりしている。

この欄でおなじみ(?)だった鎌先英太郎によれば世紀末が戦後まとまった形でとりあげられたのは吉田健一の《ヨーロッパの世紀末》がその嚆矢であったそうだ。

去るもの日日に遠しというが、吉田健一が遠い世界に旅立ってしまってからも、随分と長い年月が経ってしまったような気がする。

この間久しぶりに神田を訪れ、ランチョンを見て、ここは吉田健一お気に入りの場所だったんだなと一入感じることがあったばかりだ。お茶の水は汚れた人人の雑踏で埋まっていた。十二月も中旬だというのに、あの辺りの所謂大学には冬休みなどはないような雰囲気で、不潔な悪臭に充ち溢れ、私たちごきぶりのような生物がこれといった大した目的はないのだが水すましのようにめまぐるしく右往左往していてやはり世紀末は近づいているぞという感じはした。

内田百閒や安藤鶴夫や斎藤磯雄のようなダンディ好みでお茶の水好みの人をあの渦巻の中に置いてみたい。

これも、〈まるち かめら あいず〉の欄を四、五回で交替するはずのルールを延延と破りつづけこの欄では皆さまおなじみ(?)のはずの矢飛圓方によれば、松山巌の、《世紀末の一年》は面白かったよ、力作だったぜということである。

日本でいえば明治三十年のなかば過ぎが世紀末であった。その頃のことについてルポの手法で触れてあるとのことだ。

次次と膨大な新刊が出版され続ける中で、私はころっと忘れてしまっていたのだが、松山巌といえば《乱歩の東京》とか《家とインテリア》を読んでいる。

生活を大事にしている人である、日日の暮しに私のように雑駁なものをもちこまないように、きちんと整理が出来て、一見するとごみのような古いものでもきれいに磨きこんで今の自分の生活に組みこんで愛用してゆけるからレトロにはならないという風なことがこのふたつの著作からでも濃厚に感じられた。

松山巌ならば間違いなく面白いだろうとおもったが、本を大事にしている鎌先英太郎にはおいそれと貸してくれとは言えず、また予想していた通りに近くの本屋にはその本はなかった。

近くの本屋も、三軒あったのが、二軒は店をたたんでしまって一軒だけになった。

年末の朝日新聞にも似たような話がでていた。

――東京・新宿区の一軒の本屋が、さきごろ店を閉じた。店主は八十歳、終戦の翌年からの店だった。表に「閉店ごあいさつ」の張り紙があり、こんなことが書いてあった。

「昭和五十年ごろから出版界の知的傾向が急速に変わり始めました。漫画本の大流行、文学書の内容低下と大量出版、単行本の売れ行き不振、雑誌のめまぐるしい創刊と廃刊、そして最近は本の宅配便。四十余年、本が好きで、本に囲まれて暮らしてきた者として、こんなにさびしいことはありません」――

近くの本屋にないので神田へ出てきてランチョンも見たということだ。

もうお茶の水にも来たくないというのがその時の実感であった。よく知っていた、いつでも居心地のよい席があった珈琲店もいつの間にか姿を消してしまっていた。

私からすると、いいところは失くなって、なくてもいいようなものばかりがのさばってきているようで、私は完全にお茶の水から"ノン"をされていた。これが世紀末であるのだろう。

さて、「世紀末の一年」だが、予想以上によかった。

百年経っても日本は全然変っていないなとおもう。いや、やはり百年経ったら日本はすっかり変ってしまったんだなともおもう。

両方ともそうと言えるのだろう。

ちょっと交通整理をすればこういうことだ。

基層になる部分には殆んど変化はない。変ったは表層のだけである。基につい層ては第二次世界戦に敗大れたこともこの分に変部化を生じさせるでにはまいたらなかった。

敗戦直後にはこの基層部分にまでわたって、すべてがすっかり変ったようかのように見えたが、テキの根は深く、タコやイカが強い衝撃を受ける場合のように、その組織を凹める、あるいは殆んど外見上ではタコやイカには見えないようになるまでその組織の表面の形を変型して、テキにとってはその嵐が過ぎ去る日まで、深海でじっと、十年も二十年も三十年も耐えて持っていた。

占領のごく初期の頃、米軍の中の意欲的な人人が、彼等がその本国においても達成することが不可能であった〈ユートピア〉を日本につくることにかけた活動には感動をさへ感じかけもするのだが、そういう〈ユートピア〉の出現しそうな状況においてもみごとにその伴走者のふりをして、日本の基層は形を変えるだけで、その本質はまったくといってもいいほど変えなかった。

田舎芝居には田舎芝居なりに、〈役者じゃのう〉と言える人がいるものだ。

《世紀末の一年》をみると、その無計画性、その無謀性において日本の政治、経済には今と全然違いが見られない。

この面では決して昔はよかったとは言えないしそういうことは間違っても言ってはならないことだということがよく分る。

たとえば日露戦争、軍資金は殆んどなく、返却するあてもない公債、外債を乱発して、戦争に突入してしまっている。

カミカゼは日本がはじまって以来吹き続けている。カミカゼがあるから往路だけが問題で復路は考える余地なしでゆける訳だ。

いつもいつも繰り返される賄賂、汚職、これも年毎に表層だけは法を中心にデコラティーフで恰好をつけてきた。

それに私たち大衆のマンタリテ(心性)これも教育とは無関係にか教育熱に刺激をうけてか、その基層部分においてはまったく変化が生じていないかのようだ。

一九八七年によく読まれた本の一冊に岸田秀の《嫉妬の時代》があった。

今更嫉妬でもあるまいにともおもうがこのところわが国では嫉妬の時代が続いているそうだ。

FEBRUARY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ストリート・ファイター（カプコン） Street Fighter (Capcom)	7.89
❷	3	熱血高校ドッジボール（テクノス／タイトー） Super Dodge Ball (Technos/Taito)	7.31
❸	—	ソニックブーム（セガ社） Sonic Boom (Sega)	7.18
4	4	究極タイガー（タイトー） Twin Cobra (Taito)	7.13
5	2	エージャックス（コナミ） A-Jax [Typhoon] (Konami)	7.12
6	6	ヘビーバレル（データイースト） Heavy Barrel (Data East)	7.00
7	5	Mr. ＨＥＬＩ の大冒険（アイレム） Battle Chopper (Irem)	6.47
8	8	スーパーリーグ（セガ社） Super League (Sega)	6.41
9	7	忍（シノビ）（セガ社） Sinobi (Sega)	6.20
❿	—	ギャラガ88（ナムコ） Garaga 88 (Namco)	6.19
⓫	—	ＶＳファミリーテニス（ナムコ） VS. Family Tennis (Namco)	6.00
⓬	14	ザ・ディープ（ウッドプレイス） The Deep (Wood Place)	5.93
13	9	ゲバラ（エス・エヌ・ケイ） Guerrilla War (SNK)	5.81
⓮	—	ポケットギャル（データイースト） Pocket Gal (Data East)	5.80
⓯	22	ダブルドラゴン（テクノス／タイトー） Double Dragon (Technos/Taito)	5.76
16	10	特殊部隊ＵＡＧ（タイトー） Thundercade (Taito)	5.67
17	12	パックマニア（ナムコ） Pac-Mania (Namco)	5.65
18	17	アール・タイプ（アイレム） R-Type (Irem)	5.63
⓳	23	フリーキック（日本システム／セガ社） Free Kick (Nihon System/Sega)	5.50
20	15	ザ・ハスラー（コナミ） Rack'em Up (Konami)	5.43
21	11	虎への道（カプコン） Tiger Road (Capcom)	5.40
22	19	パーフェクト・ビリヤード（日本システム／セガ社） Perfect Billiards (Nihon System/Sega)	5.33
23	18	ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito)	5.25
24	13	レインボー・アイランド（タイトー） Rainbow Island (Taito)	5.17
25	16	タッチダウンフィーバー（エス・エヌ・ケイ） Touchdown Fever (SNK)	5.11

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	9.50
2	2	フルスロットル（タイトー） Full Throttle [Top Speed] (Taito)	8.88
3	1	アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	8.67
4	4	サンダーブレード（デラックス）（セガ社） Thunder Blade (Deluxe) (Sega)	8.44
5	5	オペレーションウルフ（タイトー） Operation Wolf (Taito)	8.35
6	6	ヘビーウェイト・チャンプ（セガ社） Heavyweight Champ (Sega)	8.31
7	3	アフターバーナー（コマンダー）（セガ社） After Burner (Commander) (Sega)	8.29
8	7	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	8.12
❾	11	スペースハリアー（ローリング）（セガ社） Space Harrier (Rolling) (Sega)	7.38
10	9	ストリート・ファイター（カプコン） Street Fighter (Capcom)	7.29
11	8	ミッドナイト・ランディング（タイトー） Midnight Landing (Taito)	7.21
12	10	ウェック　ル・マン24（スピン）（コナミ） Wec Le Man 24 (Spin) (Konami)	7.00
13	12	スーパー・ハングオン（ライドオン）（セガ社） Super Hang-On (Ride On) (Sega)	6.71
14	13	スーパー・ハングオン（シットダウン）（セガ社） Super Hang-On (Sitdown) (Sega)	6.33
15	15	ハングオン（ライドオン）（セガ社） Hang-On (Ride On) (Sega)	5.33

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	麻雀放浪記・外伝（ホームデータ） Mahjong Horoki Gaiden* (Home Data)	6.30
❷	3	脱子ちゃん雀荘（セガ社） Dakko-Chan Jongsoh* (Sega)	6.00
❸	5	スーパーリアル麻雀　ＰⅡ（セタ／タイトー） Super Real Mahjong Part Ⅱ* (Seta/Taito)	5.76
4	1	お嬢さん（日本物産） Tokyo Ladies* (Nichibutsu)	5.73
5	4	家元（日本物産） Iemoto* (Nichibutsu)	5.58

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイア（ウィリアムズ） Fire (Williams)	6.63
2	2	ヘビーメタル・メルトダウン（バリー） Heavy Metal Meltdown (Bally)	6.33
3	3	ピン・ボット（ウィリアムズ） Pinbot (Williams)	5.44
4	4	Ｆ－14　トムキャット（ウィリアムズ） F-14 Tomcat (Williams)	4.88
❺	7	モンテカルロ（プリミア） Monte Carlo (Premier)	4.83

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

Overseas Readers Column

Criminals Using Gaming Videos Still RamPant

According to a survey conducted by the National Police Agency (NPA), despite the implementation of New Fuei Act (on February 13, 1985), gaming criminals using gaming videos, including video slot machines and video pokers, have appeared one after another, and since the spring of 1986 they have rather increased. Since these gaming operations have become more shrewd, being made at secret clubs, etc., and are changing into organized crime, NPA intends to expose them powerfully. On the other hand, however, it is pointed out that legal steps against gaming criminals are somewhat generous, and pressing the authorities to review the countermeasures in respect of both police and amusement operators.

On December 26, NPA announced the results of its survey as related to the Moral Division. According to them, the number of criminals arrested by using gaming devices (January – October, 1987) totaled 758, topping 729 for 1986 (January – December). Thus, the police authorities are deeply concerned about the steady upturn. The number of arrest cases was 513 in 1978, 379 in 1979, 475 in 1980, 490 in 1981, 1870 in 1982, 1,671 in 1983, 934 in 1984, 462 in 1985, 729 in 1986, and 758 in 1987 (January – October). In 1982 and 1983, along with the diffusion of video pokers, police corruption had surfaced, and the police authorities had strengthened the exposures, thus causing the number of exposure cases to increase. As a result, the number of gaming crime cases using gaming devices decreased in 1984 and 1985.

Ironically, however, despite the New Fuei Act made (and announced officially) to prevent such gaming crimes, gaming crimes using gaming devices turned upward again along with the enactment of New Fuei Act. One of the practial causes of such increase lies in the rapid craze of video slot "Eight Lines". When unauthorized copies are included, more than 100,000 games seem to have been shipped to date. What's more, in the New Fuei Act, gaming devices, including slot machines, and amusement games, including arcade video, are confounded and treated similarly. Thus, amusement game operators were put under strict police license. Likewise, gaming video operators were also obliged to be licensed by the police. Moreover, the police authorities expected that both of those operators wipe out gaming concertedly. Their expectations, however, were totally betrayed (it is only natural that amusement operators and gaming operators may oppose to each other, but never unite together), and cynically enough, those exposed for gaming using gaming devices had a license issued by the police. Commenting on it, NPA, at the current announcement, referred to: "The rapid increase of gaming crimes using gaming devices under the sound Operation No. 8 as an invisibility-working cloak". This reference may also be taken as an expression of anger of the police authorities at the fact that Operation No. 8 was utilized by gaming operators.

The criminals arrested by gaming using gaming devices, gaming devices seized and bet money seized are as follows.

	Criminals arrested	Gaming devices seized	Bet Money seized (Million yen)
1983	8,482	13,002	763
1984	4,493	7,326	414
1985	2,550	4,241	235
1986	4,542	6,698	356
1987*	3,841	6,016	272

* (Jan.–Oct.)

It seems that one year case number in 1987 will be more over in 1986, because there were many exposures in November–December 1987.

Together with these data, NPA unveiled the following facts as sample cases:

[Case 1] In conspiracy with a gang of racketeers, a tea house manager, in order to escape from police exposure, provided a large refrigerator, whose back is cut out, was installed at the inner part of the shop, and behind the refrigerator a secret room where guests can enter from the door. Additionally, a video camera was provided in the shop and a video monitor was provided in the secret room, so that guests were selectively admitted. Thus, by such shrewd operations, gaming using 15 gaming videos had been continued.

[Case 2] The president of a company who set about leasing of video pokers in 1981, and thereafter conducted assembly and sales of video slot machines, operated 357 video slot machines at 118 tea houses, and shared the operation income (i.e. unfair profit by illegal deed that basically differs from income from amusement operations) equally with the shops.

Referring to these cases, NPA pointed out that those gaming operations are increasingly changing themselves into those at secret clubs, diffusing widely, and becoming organized crimes. Thus, NPA said that it will expose them with more enthusiasm. However, there still are many cases of gaming using gaming devices in Tokyo, etc. which have escaped exposure, and some people say that they are still increasing (and there are a considerable number of gaming parlors which put up showy illuminated signs). Sound amusement game operators are strongly requesting that those gaming crimes using gaming devices by wiped out. It must be said that future development depends on how the police authorities carry out exposures enthusiastically.

Incidentally, as of the end of October, 1987, pachinko parlors (Fuei No. 7 Operation), which pay out prizes (in exchange for balls or medals) over a certain range totalled 14,102 locations, where 3,391,054 games are used. 86.3% of the total are occupied by pachinko, 11.8% by slot machines with stop buttons and 1.9% by bingo type pachinko.

Compared to them, amusement games (Fuei No. 8 Operation), totaling 377,491 games, are operated at 25,703 locations. These figures cover licensed locations. 18,296 locations, where 67,535 games are installed, were regarded by the police as those that need not by licensed. Apart from the extent to which the police treatment is reliable, these fugures show that 445,026 games of amusement or gaming machines (excluding pachinko and the like) are operated in Japan.

Copier Sentenced Guilty For Both Company & Rep.

On December 24, Nagano District Court sentenced Kyowa Leisure System, Ltd., Nagano, and its president Kazuhiko Miyamoto guilty for violating the Copyright Law. In the case of criminal judgement in Japan, it is customary that a punishment is sentenced, just when declared guilty. Kyowa Leisure was fined 500,000 yen, and the defendant Miyamoto was sentenced to eight months in prison with a stay of two years.

From September 1986 to July 1987, Kyowa Leisure System had sold or leased 65 unauthorized PC board copies of Taito's video game "Arkanoid". In January 1987, Taito brought a charge before Nagano Prosecutor's Office. Thus, Nagano Prosecutor's Office exposed Kyowa Leisure System, and prosecuted it on October 1, 1987, for violation of the Copyright Law (see *Game Machine No. 321*).

As one of the cases inflicted a criminal punishment for selling or leasing unauthorized coin-op video copies, the current case is drawing attention of operators.

JAMMA Show Scheduled On October 5–6, '88

This year's "Amusement Machine Show (JAMMA Show)" will be held October 5–6 at the Tokyo Ryutsu Center as in last year. This was confirmed at a meeting held December 3 by the "AM Show Committee" that extends over both Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) and Japan Amusement Park Equipment Association (JAPEA). However, the prospectus for exhibition is not made by about June, and the Show Committee will not begin its activity by that time.

Concerning this show, if you have anything to say for its improvements (e.g. as its location, downtown is preferable, or as its period, 3 days are better than 2 days, etc.), you can send a letter to JAMMA Secretariat (#704, TBR Bldg., 10-2, Nagata-cho 2-chome, Chiyoda-ku, Tokyo 110. — P.O. Box not available).

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

namco

namco RACING NEWS

FEBRUARY 1988

ファイナルラップ
FINAL LAP

速報 ファイナルラップ絶好調！

各地で好調な売上続出。過去に類をみないゲーム性（筐体間通信機能）がグループプレイを増やし、ロケーションの集客に大きく貢献。

WORLD CHAMPIONSHIP CIRCUIT

「FL仲間」が増えている

「筐体間通信機能」がよくわからなくても、相手が「人間」だから面白いということはプレイすればすぐわかる。知らない同志でも隣に座れば、一つのレースに挑戦するライバル。レースが終ればもう「仲間」だ！

FLは今までのゲームを越えた？！

プレイヤーが二度、三度と継続したくなる秘密は、リアルなドライブ感覚にある。キックバック付の本物感覚のステアリングだから、カウンターステア、アウトインアウトなど本格的レーシングテクニックも思いのまま。また、画面には他のプレイヤーの操るマシンが映し出されるうえ、バックミラーや順位のわかるMAPなどが付いているから、スリリングな激しいバトルを十分味わってもらえるわけ。

スタンダードタイプ

ファイナルラップの迫力、面白さをそのままでコンパクトに!!

■仕様

	スタンダードタイプ
幅	1,230mm
奥行き	1,610mm
高さ	1,750mm(看板含む)
重量	200kg
消費電力	175W
〒	95−2925

●筐体は2シート1組です。
最高8シート4組まで接続可能です。

国内及び海外主要国へ
特許多数 出願中

FORMULA ONE FINAL LAP CHAMPIONSHIP

WINNER

激しいレースのあとは感動の表彰式

コースは去年F1で日本中を湧かせた憧れの鈴鹿サーキット。見事優勝したときの表彰式も3段階と心にくい演出だ。スタンドの観声の中シャンパンを浴び、レースクイーンの祝福を受ければ、もう気分はプロレーサー!!

かんばれ！ニッポン！
JGS1021
ナムコは、オリンピックキャンペーンのオフィシャルスポンサーです。

「遊び」をクリエイトする——
株式会社 ナムコ

本　社　〒146 東京都大田区矢口2−1−21　TEL03(756)2311(大代)
営業本部　〒146 東京都大田区多摩川2−8−5　TEL03(756)2311(大代)
西日本販売事務所　〒564 大阪市吹田市江の木町20-10　TEL06(338)3511(代)
★遊園施設・娯楽機械★ 企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★ 企画・制作・実施